PlayStation MAGAZINE

NUMÉRO 41 • AVRIL 2000

F1 2000

Premiers essais pour EA Sports

UNIQUE
DES SAUVEGARDES DE CARTE MEMOIRE A TELECHARGER !

SYPHON FILTER 2 (VIDÉO)

GALERIANS (VIDÉO)

COOL BOARDERS 4 (VIDÉO)

COLONY WARS RED SUN (VIDÉO)

N-GEN RACING (VIDÉO)

EVERYBODY'S GOLF 2 (JOUABLE)

10 démos

Une grille de départ d'enfer

STAR IXIOM (JOUABLE)

ROADSTERS (JOUABLE)

MEDIEVIL 2 (JOUABLE)

DEMOLITION RACER (JOUABLE)

T 6856 - 41 - 49,00 F

PlayStation MAGAZINE numéro 41 - AVRIL 2000 - 49 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 41 • AVRIL 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

La chaîne musicale
www.mcm.net

Libérez votre instinct de pilote avec la nouvelle génération de jeu de course. Dans un environnement réel tout en 3D, passez des permis, perfectionnez vos jets et volez à Mach 2 jusqu'à l'ultime victoire.

PlayStation®

N.GEN RACING™

www.ngen-racing.com
www.fr.infogrames.com

Y' A QUE LA PREMIÈRE PLACE QUI COMPTE.

INFOGRAMES

© Infogrames United Kingdom Limited / Curly Monsters Limited 2000. All rights reserved. Published by Infogrames under exclusive licence - Piment RC Paris B 316 486 406. PlayStation and Playstation are registred trademarks of Sony Computer Entertainment.

Feedback

Tous les chemins mènent à la PlayStation 2. Quand on ne parle pas de son design, de ses jeux, de son kit de développement ou de ses accessoires, on s'inquiète sur la concurrence (eh oui !), sur les titres que l'on ne retrouvera plus sur la première, bref, sur l'avenir. En gros, difficile de trouver une lettre dans laquelle ne figure pas le chiffre 2. Je vous laisse la chercher, dans ce Feedback qui pourrait bien s'appeler à l'avenir « des chiffres et des lettres »...

Les écrits restent

Q *Salut ! Je viens de Belgique et je vous écris car, dans la vie, mon rêve a toujours été d'être publié par la presse ! Et oui, c'est comme ça ! Alors je me suis dis : « Maintenant que la rubrique Feedback de PlayStation Magazine (auquel je suis fidèle depuis le premier numéro) à une adresse e-mail, c'est l'occasion ou jamais ». Je vous supplie de me publier que je puisse épater mes amis à l'école. Encore merci, à vous et à ce magazine fabuleux qui me satisfait chaque mois.*

Squall, alias Julien Vyncke, de Bruxelles, 13 ans (eh oui)

Ce fut court mais intense

R Les jeux de la Play première du nom seront jouables sur la Play 2, et les principaux périphériques comme les cartes mémoire, manettes, etc., seront compati... euh, ah pardon, désolé, j'avais cru lire une question sur la Play 2. Que voulez-vous, c'est la période qui veut ça. Ah, j'en profite pour vous annoncer qu'il n'est plus obligatoire, depuis ce mois-ci, de faire des compliments dans les lettres pour être publié. Je plaisantais, détendez-vous.

Sony rattrape ses adeptes

Q *Bonjour à toute l'équipe de PlayStation Magazine ! Je me permets de vous envoyer un e-mail pour vous faire part de mon étonnement concernant l'image qu' ont les médias ou « monsieur tout le monde » de la PS2. En effet, je suis surpris de lire dans la presse (genre Vsd, Ça m'intéresse, etc.) que la PS2 correspond à une PS1 relookée, avec accès Internet et lecteur DVD. La quasi-totalité des magazines ne parle pas de la puissance technique de la PS2. Fou, non ? La forme des manettes, le logo de la PS2 sont identiques à ceux de la PS1. N'aurait-il pas été plus judicieux de modifier un peu la forme du joypad et de mettre en avant un nouveau logo ? (Par contre je comprends très bien que Sony ait souhaité garder le nom « PlayStation » après les milliards de francs investis en publicité). Pour les personnes qui ne sont pas des joueurs accros, la PS2 offre une image très floue, proche de la PS1 (d'où l'impression pour les médias que la PS2 est une PS1 relookée). Je pense que Sony va devoir faire très fort pour communiquer avec le grand public (autre que ses joueurs habituels) et lui offrir une image claire et précise de sa nouvelle console. Autre point, je suis surpris de voir que les socles (horizontaux et verticaux) de la PS2 sont vendus en option. Dommage car ces derniers font beaucoup pour le look de la PS2.*

A mon avis...

A.B.

Un passage tout en douceur...

R Ainsi, la PlayStation 2 aurait été construite principalement pour rallier les fidèles de la première... Ce n'était pas une mauvaise idée, étant donné leur nombre. Les non-spécialistes, eux, craqueront sans doute pour « un lecteur DVD qui fait console de jeux en plus ». Pour nous, ce serait plutôt « une console de jeux qui lit les DVD » ! Pour les magazines non-spécialistes, la PS2 est avant tout un outil multimédia et multifonctions, les performances techniques passent après. Des chiffres qui n'apporteraient en effet pas grand-chose à « monsieur tout le monde », puisqu'ils n'ont d'intérêt que comparés à ceux de consoles plus anciennes ou presque. Aucune contestation possible : Sony est quasi assuré de rattraper les « anciens » joueurs de la Play 1 avec sa nouvelle console. Pensez : 4 millions de consoles vendues en France, et 70 millions dans le monde entier ! Des chiffres faramineux pour une console de jeux. Et un comportement bien logique pour séduire à nouveau ces millions de joueurs. En assurant la compatibilité avec ses anciens jeux, la société a frappé très fort, sûre de retrouver de nombreux adeptes. Vous imaginez, une ludothèque comportant déjà des centaines de titres avant même la sortie de la console ! Et tout ça grâce à la fameuse compatibilité ! De la même façon, près de 8 millions de mains françaises se sont posées sur les manettes Play. C'est simple, on recommence tout pareil : les paumes de nos mains se sont définitivement adaptées à la forme de la manette ! Quoi qu'il en soit, il est probable qu'avec ces caractéristiques, les futurs acheteurs arrivent sans grosse difficulté à franchir le pas. Même « problème » pour ceux que la Play a toujours rebutés ! Concernant les atouts de la PS2, à savoir la connexion Internet et le fameux socle coloré, ils ne seront pas présents dans la version commercialisée, cela afin ne pas entraîner un surcoût. Pour le modem, on comprend, d'autant que la connexion n'est pas encore complètement au point. Quant au socle design, c'est un pur gadget.

CONCOURS

syphon filter 2

Partez en mission et GAGNEZ UN SÉJOUR À MOSCOU POUR UNE VISITE DE L'EX-KGB

Connectez-vous vite sur :

www.playstation.tm.fr

et découvrez le mini-site Syphon Filter 2

ici commence votre mission...

...retrouvez l'antidote du virus qui menace la Terre !
Dès à présent, le temps vous est compté...

1er PRIX : 1 séjour de 4 jours à Moscou pour 2 personnes avec visite de l'ex-KGB accès à la fameuse salle de l'ordinateur central, survol en hélicoptère de la base navale, découverte d'un sous-marin nucléaire. (Valeur : 35.000 F)

...et 149 autres lots

funradio

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

989 STUDIOS

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

PlayStation

"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. " " marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.
© 1999 Syphon Filter 2, 989 Studios and the 989 Studios logo are Trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.

PHCEB

Une trop longue absence

Salut. Tout d'abord, et pour ne pas déroger à la règle, BRAVO !! pour votre mag., toujours attendu avec envie et impatience. Bon, si je prends mon clavier et me pare de ma plus belle police, c'est pour vous faire part de ma réelle inquiétude sur l'avenir de la Play première du nom. En lisant vos dernières parutions, j'ai appris la terrible nouvelle : Abe ne reviendra plus rire et péter sur notre grisonnante PlayStation ! Quelle horreur, c'était pleine d'excitation que j'attendais un nouvel opus du petit bonhomme vert, et voilà que Oddworld Inhabitants décide de poursuivre sa quintologie sur un nouveau support. Alors je pose une question : on nous aurait menti ??!! J'avais cru comprendre que notre bonne vieille PlayStation avait encore de beaux jours devant elle, mais j'ai la désagréable impression que certains studios de développement en décident autrement. A bientôt.

Sophie (24 ans)

Abe revient ! ... mais pas tout seul

Comme nous parlons pas mal de la Play 2 en ce moment, allez, on va tâcher de répondre. En fait, dans ta constatation, il n'y a qu'une demi-vérité. La bonne moitié, c'est que l'inoubliable Mudokon Abe ne viendra plus rire et péter (ni roter d'ailleurs) sur PlayStation... Hmm, je sais, je profite de la situation pour laisser s'installer un petit suspens à 2 francs 6 sous. Comme vous devez être très nombreux à le savoir (Abe a en effet des milliers d'admirateurs...), les aventures du peuple Mudokon continueront sur PlayStation 2 ! Si l'équipe de Oddworld Inhabitants a décidé depuis bien longtemps de passer sur Play 2, c'est pour profiter au plus tôt de la nouvelle technologie au service de leurs idées, de plus en plus exigeantes et complexes. En fait, travailler sur cette nouvelle machine était pour eux un idéal, l'occasion de s'exprimer totalement. Lorne Lanning et Sherry McKenny, les deux têtes (bien) pensantes de Oddworld Inhabitants voient avec la Play 2 le moyen de vivre leurs idées et leurs créations sans limites. Un état d'esprit très fort, lié à une console qui promet : le mariage ne pourra qu'être savoureux. C'est ce qu'on se dit pour patienter : Munch's Odyssee, le futur épisode de la saga d'Abe, promet énormément et se fait attendre ! Deux éléments ont filtré : on retrouvera Abe accompagné d'un nouveau personnage « à part », Munch ; l'Intelligence Artificielle sera très poussée. Les deux premiers volets étaient des incontournables, mais passer déjà 1 an et demi sans nouvel épisode d'Abe, c'est dur... Courage, ce n'est plus que l'affaire de quelques mois. On nous le promet pour le début 2001, c'est déjà ça.

Les travailleurs de l'ombre

Je vous écris pour vous faire part d'une réflexion. C'est en lisant l'un de vos articles sur la PlayStation 2, et plus particulièrement sur les hypothétiques jeux qui devraient être commercialisés à sa sortie, que cette idée m'est venue : il faut plus ou moins 1 à 2 ans pour développer un jeu. Jusque là rien d'extraordinaire. Oui, mais alors le développement des jeux PS2 aurait commencé il y a maintenant 2 ans !!! Alors que personne (je veux dire journaliste et joueurs) n'osait encore imaginer l'existence d'une telle machine, des centaines de programmeurs étaient déjà au travail ! Je me suis donc posé ces questions : quand fut réellement créé le kit PlayStation 2, et comment aucune « fuite » sur son existence ne nous est jamais parvenue. Merci et bonne continuation.

Raphaël, un lecteur de Belgique

Le Top... Secret

Une console ne vit pas sans les jeux qui l'accompagnent. Et créer un jeu pour une console ne peut se faire sans un outil de programmation adapté : j'ai nommé, le kit de développement (qui ne peut mieux porter son nom). L'un ne va pas sans l'autre. Logiquement, un kit spécifique comme celui de la Play 2 a dû être à l'ouvrage conjointement à la création et la mise en place des atouts techniques de la future console, bien avant l'annonce de sa future commercialisation, bien sûr. Nous n'avons que de vagues idées sur la date de création du kit de développement PS2 : entre le moment où l'idée a germé dans le cerveau d'un « inSonyaque » et sa conception finale, de l'eau a dû couler sous les ponts... Sans compter que la toute première version était sans doute perfectible. Sony pourra éventuellement agrémenter par la suite son kit avec de nouveaux outils de développement plus performants. Un cas de figure qui avait déjà existé pour la Play 1, avec le Profiler, un programme d'optimisation pour les jeux, créé plus de 3 ans après la commercialisation de la console. Toutes les grandes productions en bénéficient, désormais. Si l'info sur la PS2 n'avait pas filtré, c'est qu'une grosse bombe, ça se prépare dans la discrétion et la promesse de ne rien divulguer avant l'heure voulue. Si les joueurs n'étaient pas au courant, c'est que les journalistes n'étaient pas au courant. Si les journalistes n'étaient pas au courant (quoique nous avions, comme vous, quelques doutes), c'est que le projet était resté secret chez Sony. Et les développeurs sont tenus de respecter la fameuse clause de confidentialité. Ajoutons qu'ils ont sans doute été enfermés, barricadés, surveillés, etc. A votre avis, si le Japon est une île, est-ce vraiment un hasard ?...

La guerre des consoles est déclarée !

Quoi !?...Il paraît que Microsoft s'apprête à sortir d'ici 2001 une console, la X-Box (nom provisoire) que l'on décrit comme « la console la plus puissante du marché ». Non, j'déconne pas, c'est pile poil ce que j'ai entendu à la radio. Ceci dit, il faudrait savoir qui est ce « on ». Mais quand même, elle aurait les mêmes caractéristiques que la PS2 : connexion Internet, lecteur DVD, etc. Faut-il s'inquiéter ? Je vous pose la question. C'est pas n'importe quoi Microsoft. Ça commence à faire du monde contre Ken Kutaragi et son bébé : Sega avec Dreamcast (qui n'est pas vraiment une menace), Nintendo qui aussi prépare la sortie de sa future console (là, ça va encore), et maintenant Mister Gates en personne (ah non pas lui) !! C'est vrai, le monde PC ne lui suffit pas avec son fameux Windows. Il ne faut pas non plus oublier que ce sont de bons, voire de très bons programmeurs de jeux PC dans cette boîte : on leur doit notamment Age of Empires I et II. Alors je vous en supplie, dites-moi que j'ai tort de m'inquiéter...

Florian Bourgoin, d'Orléans (45)

Un éternel recommencement...

Décidément, c'est une manie : chaque mois de mars est l'occasion d'annoncer une nouvelle console ! Le 10 exactement, le géant Microsoft mettait un pied dans le monde des consoles. Les vétérans du PC vont enfin pouvoir retourner leur veste et rentrer dans le monde « facile et naïf » des consoles ! Une page sera tournée. Côté concurrence, on se dit que la PlayStation (1 ou 2) est cernée de toutes parts. Alors qu'elle faisait quasiment cavalier seul depuis 4 ans, les événements s'enchaînent : annonce et sortie de la console du concurrent S..., puis annonce de la PlayStation 2, puis annonce de la future console du concurrent N..., puis sortie de la PlayStation 2, puis... Les choses ne vont-elles jamais s'arrêter ? Si l'on vous disait que la Play 2 était déjà dépassée, alors qu'elle n'a même pas entamé la course (ou si peu), vous seriez dégoûtés, pas vrai ? Concernant le futur proche, pas d'inquiétude à avoir : la prénommée X-Box de Microsoft ne devrait pas voir le jour avant fin 2001. Une console qu'on annonce comme un PC miniature, et 3 fois plus performante que la Play 2 (sur le papier), un lecteur DVD et la connexion Internet (tiens, on les aura déjà sur Play 2, gniark !), et on ne sait toujours pas si elle plantera souvent (arf !). D'un autre côté, un coup d'éclat venu d'un géant qui n'avait jamais mis un pied dans le monde des consoles auparavant, ça ne vous rappelle rien ? Alors qui sait. M'enfin, il s'avérera difficile de damner le pion à une marque qui domine largement le monde des consoles depuis 6 ans. Pour le moment, envisagez l'avenir avec sérénité : on ne vous a pas parlé d'une certaine PlayStation 3, il y a quelques mois ?...

PAS D'AIR, PAS D'EAU,
MAIS TOUT CE QU'IL FAUT.
Mars
Le canyon du chocolat
La rivière du caramel
La mer de lait
Le geyser lacté
La colline des blancs d'oeufs
Le défilé du sucre
Le chaos du cacao
La barrière du malt
www.mars.tm.fr

GT au volant, quand...

En me promenant dans le Sud de la ville à bord de ma Porsche Ruf CTR2 Sport, je passai devant un concessionnaire Chevrolet, où je voulus jeter un œil sur la gamme qu'il me proposait. Une Corvette Stingray de 1962 noire me tapa dans l'œil, et voulant l'acheter, nous passâmes dans son bureau. J'étais sur le point de signer, quand il me dit : « Vous n'avez plus de place dans votre garage ! Désolé. » Et pourtant, je n'avais que 100 voitures (exactement) ! Sony a écrit, je cite : « Sony présente le plus petit garage au monde... La Memory Card officielle créée par Sony Computer Entertainment Europe est suffisamment volumineuse pour contenir plus de 600 voitures venant du monde entier, et suffisamment discrète pour tenir dans votre poche ». Comment puis-je avoir plus de 600 voitures dans mon garage ? Est-ce que Sony va sortir une carte mémoire spéciale pour contenir les 600 voitures (soi-disant annoncées) de GT2 ? Merci d'avance.

Un fou du volant en détresse de 16 ans, du Doubs (25)

Records non homologués

Salut, je tiens d'abord à vous féliciter pour votre mag, auquel je suis abonné depuis le n°2. Pour Track & Field 2, je viens de lire votre technique qui tue dans le numéro de mars, et vous fait part de la mienne qui est encore mieux ! Il faut prendre la manette un peu à la manière d'un shaker, en la tenant verticalement, je veux dire en la faisant pivoter de 90° vers la gauche quand on la tient normalement au départ ! (j'me comprends). Et là, on pose son pouce gauche sur le carré, et le droit sur la rond. Puis il suffit d'agiter la main droite, ce qui fait bouger la manette, et ainsi, les boutons Carré et Rond sont enfoncés tour à tour ! En fait, c'est la manette qui bouge, et on n'appuie jamais « volontairement » sur les touches ! (j'me comprends toujours). Avec cette technique, je fais du 7 secondes 45 sur Track & Field 1 et du 8 secondes 15 sur le 2 au 100 mètres ! Après, il faut avoir un bon départ ! A+

Loi The Final Samouraï

La technique qui tue le jeu

Arg, les tricheurs ne passeront pas ! Gloire aux sportifs, aux vrais, à ceux qui se détruisent la plante des doigts pour gagner à Track & Field ! A l'heure où tous les sports notoires connaissent leurs heures noires avec le dopage, voilà que la triche se généralise dans les jeux vidéo. Bon, allons-y gaiement alors : citons aussi la technique du briquet (les non-fumeurs sont lésés, une fois encore), explicitée dans le Travelling du mois dernier, mais qui avait le fâcheux défaut de gommer les motifs des touches de la manette. Heureusement, un autre lecteur, Alexis, est arrivé avec de précieux conseils ! : il vous propose de recouvrir votre pouce d'un vieux T-shirt pour ne pas gommer les « décorations » des touches (à bon entendeur). Il y aurait bien sûr des milliers de manières de gagner à Track & Field les doigts dans le nez, c'est presque le cas de le dire. Mais le plus cool serait que quelqu'un invente « la machine à appuyer sur les touches à Track & Field » : on regarderait la télé et les exploits, on s'empiffrerait de chips et on boirait de la bière, affalé dans nos canapés, et... Au fait, dites, vous êtes sûrs que vous êtes faits pour les jeux vidéo ?

Où nous écrire ? sur le Net

Le Feedback a son adresse mail : sjensen@hfp.fr
François Donatien : fdonatien@wanadoo.fr
Nourdine Nini : nnini@hfp.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

On nous aurait encore menti ?

100 voitures, pas plus : c'est la limite de capacité du garage de Gran Turismo 2. Rien à faire, inutile de les mettre en tas ou de les compresser façon César, vous n'en caserez pas une de plus. Avouez que c'est frustrant ! Apparemment, il y a eu une petite erreur d'appréciation du côté de Sony ou la version finale de GT2 a vu des fonctions disparaître. Mais dans un sens, ils n'ont pas totalement tort : le garage, malgré sa capacité maxi de 100 bolides, aura des chances de... voir passer 600 bolides à l'intérieur au cours de sa vie ! Bon, d'accord, j'exagère un peu, Sony a légèrement joué sur les mots en vantant les mérites du jeu et de la Memory Card ! Même si seulement 5 blocs sont réquisitionnés pour l'ensemble des courses et le garage - il en reste donc 10 - le jeu ne saurait stocker et gérer deux sauvegardes sur une seule carte. Oui, vous avez tout compris (sob !), l'unique moyen d'annexer son vaste garage, c'est de disposer d'une seconde Memory Card (comportant la même sauvegarde), qui stockerait éventuellement toute nouvelle voiture. Une option de GT2 vous permet précisément de transférer certaines voitures d'une carte à l'autre. A vous donc de faire votre petite « cuisine » pour vous débarrasser petit à petit de certaines caisses, et garder les plus performantes. Un perpétuel jeu de va-et-vient, mais qui reste le seul moyen de ne pas passer à côté des bijoux motorisés que nous propose ce volet. Concernant une éventuelle Memory Card spéciale GT2, rien n'est prévu, et pour cause : c'est toute une partie de la base de données du jeu (son programme) qui devrait être modifiée, pour augmenter la capacité de chargement du garage. Et quelle que soit la puissance de la carte, une seule et unique sauvegarde ne serait possible, en tout et pour tout. Alors...

Traqueur de codes

Cher PlayStation Magazine. Je suis abonné à PlayStation Magazine depuis le numéro 13 (déjà !) et je n'ai rien compris aux Action Replay et à leurs différentes versions (2.1, 2.3, 3.2, PS Hacker...). Expliquez-moi.

Alexandre

Que choisir ?

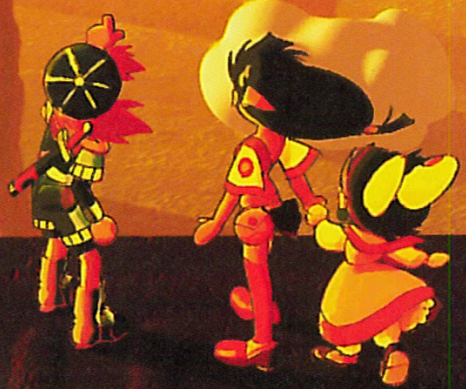
Alex, voici d'abord une petite explication : ne rien comprendre aux versions de l'Action Replay et être abonné n'a aucun rapport (quoique, je m'inquiète un peu sur notre rôle d'informateurs depuis le début de notre existence...). Comme tu ne dois pas le savoir (façon de parler...), un certain nombre de codes pour de nombreux jeux sont déjà entrés dans la mémoire de cet accessoire, à la mise en vente (vous êtes libre de charger celles qui vous intéressent, puis d'en ajouter ensuite). Chaque nouvelle version fait l'objet d'une remise à jour, et voit le nombre de codes existants augmenter, pour coller au plus près à l'actualité des jeux déjà sortis. Il est possible aussi que de nouvelles fonctions soient intégrées aux plus récents modèles. Le dernier en date (la version CDX) s'est ainsi vu doté d'un lecteur MP3, et il est désormais possible de relier PC et Play, avec des fonctions adaptées (comme récolter de nouveaux codes sur le Net et les intégrer, par exemple). Etant donné que l'Action Replay proprement dite est une marque (d'autres modèles présentant des fonctions similaires existent en effet sur le marché, tel le PS Hacker), chaque nouvelle version doit se mettre en évidence à travers son chiffre. Toutefois, l'Action Replay n'est pas du tout un accessoire officiel Sony ; le constructeur ne pourra donc être tenu responsable des éventuels soucis occasionnés par l'accessoire.

L'aventure vous attend ...

GRANDIA

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

- "C'est du grand RPG. En un mot : un régal."
  Joypad
- "Grandia offre une ambiance et un scénario originaux, et un système extraordinaire.
- Les musiques de Grandia sont tout bonnement fantastiques."
  PlayStation Mag
- "Un scénario en or. Grandia est unique en regard de la production actuelle du genre."
  Consoles +



Au long des **2 CD** qui vous entraîneront dans plus de **50 heures de jeu**, guidez Justin dans sa quête aux trésors et découvrez la magie inoubliable de GRANDIA. Explorez **3 continents** merveilleux et **20 environnements** différents et rencontrez plus de **160 personnages** qui vous feront vivre la Légende.

Participez vite au concours Grandia : www.ubisoft.fr/grandia

PlayStation

www.ubisoft.fr
Ubi Soft

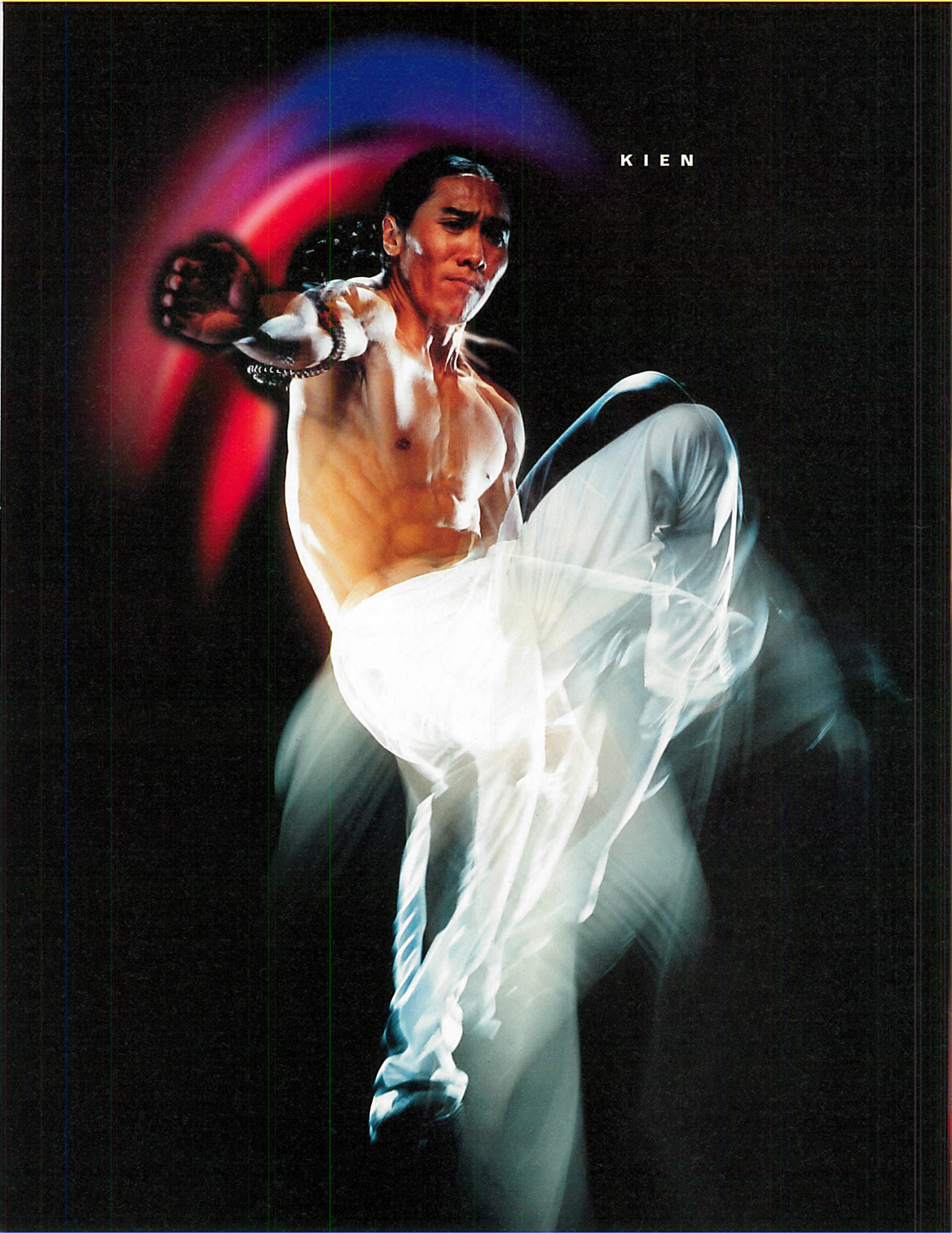
GAME ARTS

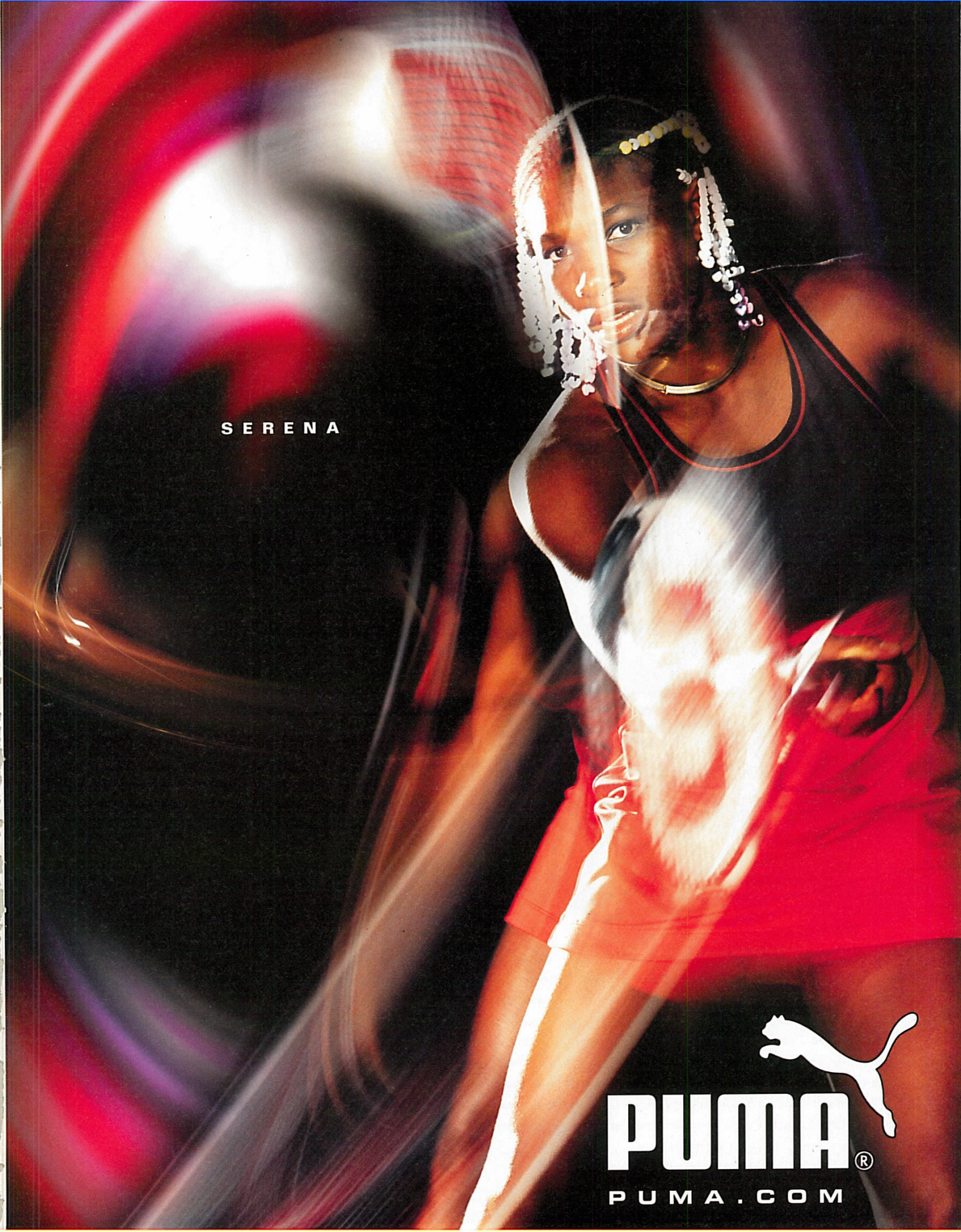
ANIME land

MANGAS
La chaine des super héros !

design arsenic

Grandia™ ©2000 Game Arts. Developed by Game Arts. Published by Ubi Soft Entertainment.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


KIEN


SERENA
PUMA®
PUMA.COM

éditorial

Fini de rire. La sortie de la PlayStation 2 au Japon aura été symptomatique. Pas un quotidien ou une chaîne de télévision qui ne relate l'événement PlayStation 2, les files d'attente devant les magasins, les policiers tentant de mettre de l'ordre, les ventes records, les rumeurs de bugs complaisamment colportées etc. S'il y a encore dix ans on regardait les adeptes du jeu vidéo comme des détraqués mentaux au mieux, l'impact médiatique autour de la sortie au Japon de la PlayStation 2 prouve, pour ceux qui ne le croiraient pas encore, que le jeu vidéo est en fin de compte, grâce à l'obstination de certains, devenu un loisir institutionnalisé. Durant 10 ans, on a entendu dire qu'il ne s'agissait que d'une mode appelée à disparaître tout en polémiquant sur les nombreux travers qu'il s'agissait alors d'inventer. Ces cabales fantasques n'auront pas eu la peau du jeu vidéo, et tous ceux qui hier encore criaient haro sur les jeux vidéo chantent aujourd'hui les louanges de cette industrie du loisir en perpétuelle explosion. C'est ce qu'on appelle retourner sa veste. Preuve que, vraiment, on n'a pas fini de rire.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directeur de la publication Christine Lenoir.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef François Donatien fdonatien@wanadoo.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini nnini@hfp.fr
Secrétaires de rédaction : Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Pi XX, Karine Nitkiewicz Laurent Sarfati et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr)
2ème rédacteur graphiste Sonia Caron (scaron@hfp.fr)
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène, Catherine Branchut et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
« PlayStation » est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture FI 2000 © EA Sports.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément, ainsi qu'un encart broché entre les pages 98 et 99 d'Elida-Fabergé, et une carte hotline d'Electronic Arts collée en page 35.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Demoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble.

Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr

DIFFUSION CONTROLE

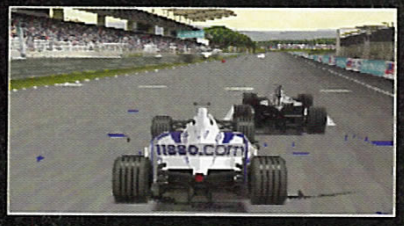
Défense
D'en Parler
ddp
Vêtements de Rue
printemps-été 2000
homwet
La supercherie martienne
play minitel
Play Minitel
ddp
www.ddpfrance.com

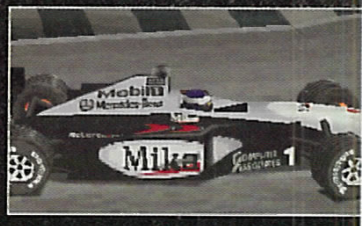
GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°41 AVRIL 2000

100 EN COUVERTURE

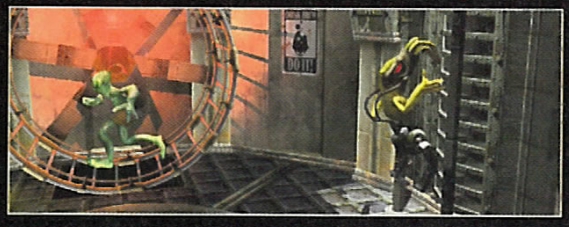
Anciennement associé à Psygnosis sur Formula One 98, Virtual Science copine aujourd'hui avec E.A. Sports pour le développement de F1 2000. Que faut-il attendre de cette nouvelle coopération ?





18 EXCLUSIF

Petit avant-goût d'un titre qui sera sans aucun doute l'un des futurs best-sellers de la PlayStation 2. Troisième volet de la série, le monde d'Oddworld n'en finit pas de nous surprendre.



76 PORTRAIT

SaGa Frontier 2, titre atypique mêlant superbes graphismes et mondes médiévaux, est aussi le huitième d'une lignée qui fidélise des millions de joueurs depuis plus de 10 ans.

94 TRAVELLING

Après avoir estompé les premiers doutes, le deuxième effet Hana dévoile tous les atouts d'une aventure digne du septième art. Prenez place et admirez !

134 EN COULISSES

Rencontre avec Michel Ancel, ce nouveau Gepetto, qui a donné naissance au célèbre Rayman. Quelques confidences de cet homme discret sur l'avenir d'un véritable phénomène de mode.

140 VERSIONS LONGUES

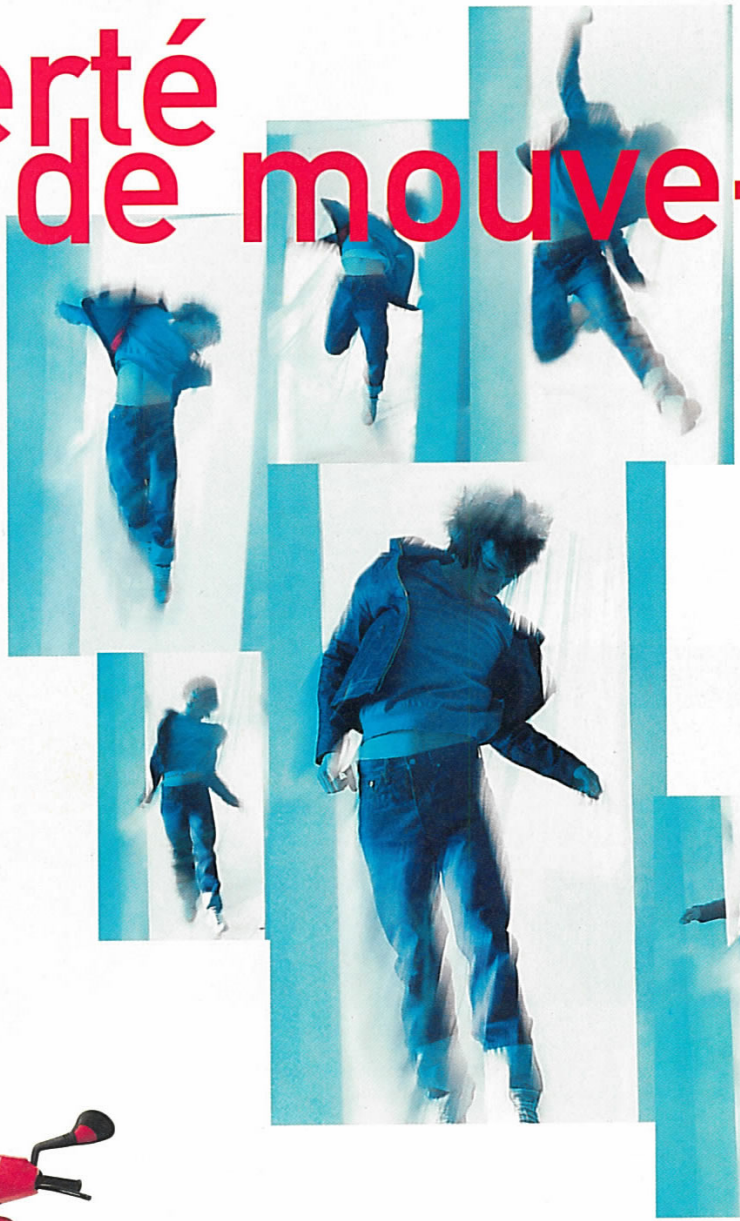
Retrouvez ce mois-ci un panel de soluces sur vos titres préférés. De nombreux codes et manipulations vous attendent pour évoluer comme un poisson dans l'eau en cas de désarroi !

TRAVELLING

Colony Wars Red Sun 126
Crusaders of Might and Magic 118
F1 2000 100
Fear Effect 94
Jimmy White's 2 Cueball 128
Jojo Bizarre Adventure 124
MédiEvil 2 108
SaGa Frontier 2 112
Superbike 2000 116
Syphon Filter 2 104
Theme Park World 120
Urban Chaos 122
Vandal Hearts 2 114

mouvement
de liberté

liberté de mouvement



Vivacity
SPORTLINE

PEUGEOT
Motocycles

36 15
PEUGEOT
Scooters
1,29 F la minute

PEUGEOT MOTOCYCLES
RECOMMANDE
Esso

UTAC
CERTIFICATION
SYSTEMES QUALITE
ISO 9001
Certificat n° 50/766

Photos non contractuelles • Crédit photos : Sophie Delaporte - Valentin Audiovisuel.
GRENADE

PERIMETAE

PlayStation

CRAVE ENTERTAINMENT

ASCII

astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr

*2,23F/mn

(c) 2000 ASCII Corporation/ Polygon Magic, Inc./CHINFA KANG/ SHO_U TAJIMA. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc. Under license from ASCII corporation. Crave Entertainment is a registred trademark in the US.
(c) 1999 Crave Entertainement, Inc. Crave Entertainement and its respective logos are trademarks of Crave Entertainement, Inc. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc.

BIENVENUE DANS UNE NOUVELLE REPUBLIQUE

CAPTIVITÉ, INÉGALITÉ, HOSTILITÉ

GALERIANS

ガレリアンズ

Par François Tarrain

L'Odyssée

EDITEUR : INFOGRAMES/GT INTERACTIVE
DISPONIBLE DÉBUT 2001

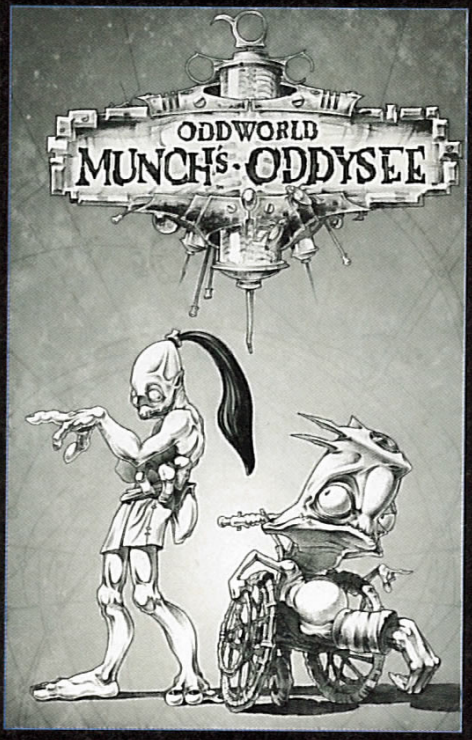
Oddworld nous fait encore rêver !

LES CRÉATEURS D'ABE DÉVOILENT PETIT À PETIT LE TROISIEME ÉPISODE DE LA QUINTOLOGIE ODDWORLD. NOUVELLES PHOTOS, NOUVELLES VIDÉOS, NOUVELLES INFOS, L'ODYSSÉE DE MUNCH S'ANNONCE CLAIREMENT COMME L'UN DES JEUX LES PLUS ORIGINAUX DE LA PS2... LES GÉNITEURS D'ABE PEUVENT SE VANTER DE POSSÉDER UN TALENT VÉRITABLE.

Autant être clair, depuis le lancement de la PlayStation 2 au Japon, peu de jeux nous ont réellement impressionnés. Non, c'est vrai, jusqu'à présent qu'a-t-on vu tourner sur PS2, à part des « vieux » jeux remis au goût du jour, via un puissant ravalement de façade (exception faite de Kessen...) ? En fait, il faudra attendre la prochaine vague de sorties (et les suivantes) pour découvrir des productions au concept réellement novateur. Car au-delà de sa puissance de calcul brute, qui, on le sait maintenant, lui permet d'afficher des millions de polygones recouverts de plein de jolies textures, la PS2 doit également mettre à contribution son Emotion Engine pour proposer aux joueurs des expériences réellement nouvelles. Il semblerait d'ailleurs que ce soit bien l'ambition affichée des génies d'Oddworld Inhabitants, avec leur première production PS2 : l'Odyssée d'Munch ! Faisant suite aux aventures d'Abe, sorties en 1997 et 1998 sur PlayStation, celles de Munch s'annoncent d'ores et déjà assez grandioses. Pour preuve, les premières images et autres vidéos dévoilées par les développeurs sont tout bonnement sublimes...

Un univers cohérent

La première chose qui impressionne dans les vidéos de Munch, c'est qu'elles ne présentent que des séquences en 3D temps réel et non de vul-



La vie dans le monde d'Oddworld abrite un véritable microcosme, une société structurée où chacun vaque à ses occupations.

UN UNIVERS TRAVAILLÉ

Fidèles à leurs habitudes, les artistes d'Oddworld ont mis tout leur talent à contribution pour concevoir les décors et les personnages de l'Odyssée d'Munch. Crayonnés, esquisses, définition de l'architecture et mises en couleur des décors... Tout le travail de recherche effectué en amont est proprement gigantesque !

Illustrations © Oddworld

de Munch

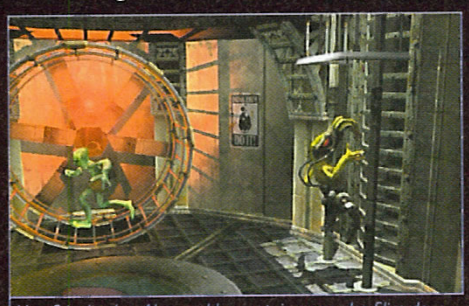
A l'automne, les paysages décharnés d'Oddworld se nappent d'une teinte ocre, annonçant déjà les prémices d'un hiver rigoureux.

NAISSANCE D'UN DÉCOR

Chaque décor du jeu passe par plusieurs phases de conception avant d'être « converti » en images de synthèse, afin d'être intégré au moteur 3D. Ainsi, après les premiers croquis en noir & blanc définissant le style architectural général, les artistes affinent le dessin et le mettent en couleur. Enfin, partant de cette solide base, les designers peuvent passer au stade de la modélisation 3D !

Une armée de Scrabs prenant d'assaut une morne plaine. Scène de bataille en perspective...

gaires cinématiques pré-calculées... Et croyez-moi, c'est difficile à croire tant les graphismes sont fins et les décors richement détaillés ! Qu'il s'agisse de scènes en intérieur dans des complexes industriels torturés, ou de passages en extérieur dans les paysages oniriques du monde d'Oddworld, on ne peut qu'admirer le travail des développeurs et la qualité de l'animation. Chaque créature, chaque bâtiment, chaque objet, aussi insignifiant soit-il, est parfaitement modélisé, animé et intégré aux décors. Résultat, l'univers dans lequel l'Odyssée d'Munch se propose de nous entraîner semble ultra crédible et réellement « vivant » ! Parallèlement aux innovations purement esthétiques, les petits génies d'Oddworld Inhabitants semblent bien décidés à nous offrir un concept de jeu assez original. Ce coup-ci, vous incarnerez Munch, dernier représentant des Gabbits, une race en voie de disparition peuplant la « planète » Oddworld. Epaulé par le bon vieux Abe, il devra une nouvelle fois mener à bien une longue quête et lutter contre les Sligs, Glukkons et consorts. Bon, pour être tout à fait honnête, on ne connaît pas encore les détails de cette quête et nous en sommes encore réduits aux élucubrations les plus obscures. Est-ce que Munch reste essentiellement un jeu de plate-forme ? Propose-t-il un mix de plusieurs genres ? Assisterons-nous à l'émergence d'un concept de jeu entièrement nouveau ? Autant de questions qui restent pour le moment en suspens et dont les réponses ne nous seront pas données avant plusieurs mois. La seule certitude, c'est que tous les personnages du jeu (principaux comme secondaires) réagissent de manière logique à leur environnement et adoptent un rythme et un style de vie qui leur sont propres, bref ils possèdent une Intelligence Artificielle vraiment poussée. De plus, à l'instar de l'Exode d'Abe, il sera possible de communiquer avec toutes les créatures du jeu via un système de dialogues assez complexe baptisé A.L.I.V.E. 2 (pour Aware Life Forms In Virtual Entertainment !). Bref, nul doute qu'avec Munch, Oddworld Inhabitants nourrit des projets très ambitieux. La volonté de ses développeurs est claire : proposer un titre qui, non content d'exploiter réellement les possibilités graphiques de la PS2, parviendra également à justifier l'appellation donnée à son processeur central, l'Emotion Engine !



Une fois de plus, Abe semble aux prises avec les Sligs de Rupture Farm !

SQUARESOFT®

Serez-vous Le Digne Héritier De Votre Dynastie ?

Entrez dans le monde de SAGA FRONTIER™ et participez à la fantastique quête d'une
Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous
A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant

Le guide stratégique de

(c)1999,2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logo are regsitred trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd. "PlayStation" and the "PlayStation

famille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques.
initierez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes.
plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille !

SAGA FRONTIER est disponible

SaGa Frontier 2

SaGa FRONTIER™ II

www.sagafrontier2.co.uk

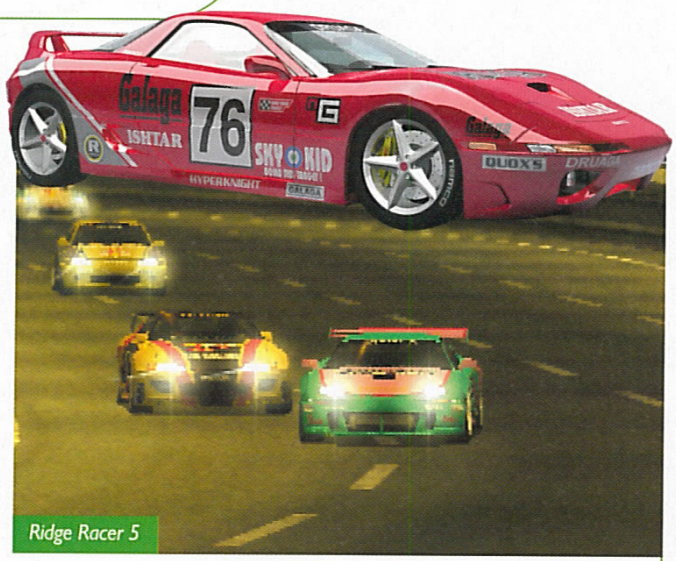
logo are trademarks of Sony computer entertainment Inc.

Par Edouard Duchamp

PLAYSTATION 2

LES PREMIERS JEUX

Editeur : Sony - Disponible en octobre 2000



Ridge Racer 5

Les premiers jeux PlayStation 2 ont été commercialisés au Japon ! En Europe, pour des raisons de compatibilité entre autres, l'importation de la PlayStation 2 aura été interdite. Après quelques heures passées au Japon entre deux PlayStation 2, PlayStation Mag. vous invite à découvrir les premiers titres disponibles.

Le souci du détail : même sur les enjoliveurs, les reflets varient selon la position de la voiture.

Après plusieurs heures d'attente à Tokyo dans le froid, la bousculade et l'incertitude, nous l'avions enfin entre nos mains : La PlayStation 2. Et pour accompagner sa sortie, ce ne sont pas moins de 7 jeux qui étaient disponibles à l'achat. Plus un autre, Fantavision, en vente une semaine après la sortie de la console. Le premier et certainement le plus accessible se nomme *Ridge Racer 5*. Saga bien connue des possesseurs de PlayStation première du nom, Ridge Racer et ses suites possèdent déjà une solide réputation chez nous. Il faudra cependant du courage pour retourner aux versions « ancienne génération » après avoir goûté au dernier-né de la famille. Gardant le même système afin de ne pas perturber l'habitué de la série, le jeu propose de très nettes innovations au niveau des graphismes. Les éléments du décor, pour commencer, incroyablement plus nombreux et plus complexes. La course se déroule toujours dans un milieu urbain, complètement occupé par les gratte-ciel qui parfois empêchent le joueur d'apercevoir les nuages. Nombreux et toujours présents à l'écran même lorsqu'ils sont à très grande distance, ils donnent une impression de gigantisme comme seule l'offre une balade à New York. Certains parcours proposeront cependant de s'éloigner du centre ville. Cela nous permettra alors de voir l'incroyable réalisme des arbres sur les bas-côtés, que l'on jurerait vrais ou encore la qualité du coucher de soleil, d'un photo-réalisme étonnant. Les ralentis ne sont pas en reste, et le joueur ne finira pas de s'extasier devant les détails graphiques : effets de chaleur sur la route, changements de profondeur de champ avec mise au point sur certains éléments du décor, reflets des décors sur la carrosserie de la voiture, éclairages complexes lors des courses de nuit... Ce qui était impossible sur la PlayStation est désormais possible sur PlayStation 2.

Les effets d'éclairage sur les phares sont saisissants de réalisme dans Ridge Racer V.

Les détails sur les personnages de Street Fighter laissent augurer du meilleur en termes de réalisme pour les jeux à venir.

Les mouvements des cheveux et des tissus est l'une des choses les plus difficiles à reproduire en 3D. Plus sur PlayStation 2.

A-Train 6 et son paysage urbain complexe...

Un grand nombre de textures de qualité sur les monstres d'Eternal Ring.

De la même manière, *Eternal Ring*, le premier jeu de rôle-action de la Playstation 2, propose des effets saisissants. Grâce à la puissance de la machine, les lieux explorés par le joueur sont étonnamment complexes, et proposent de nombreuses textures sans que la lisibilité à l'écran n'en soit réduite. Dans ce jeu, on incarne un brave chevalier envoyé par son roi pour résoudre les mystères qui pèsent sur une île isolée du monde extérieure. Sorts magiques utilisant les gestions de lumière de la Playstation 2, monstres gigantesques et complexes animés sans auucn problème, là encore on sent que la puissance de la machine permet d'audacieux effets.

POUR TOUS LES GOÛTS

Pour le Japonais fan de combat qui ne pouvait attendre Tekken Tag Tournament, le 30 mars, il y a *Street Fighter Ex 3*, le troisième volet de la version en 3D de la saga des Street Fighter. Peu de nouveautés en termes de jeu pour cette version, mais une transformation graphique évidente. Une animation irréprochable dans les détails qui jusqu'ici donnait des cauchemars aux programmeurs : le rendu des tissus et des cheveux volent au vent. Pour le reste, le jeu propose aussi un mode dans lequel 4 combattants à l'écran s'envoient des super attaques, provoquant explosions et effets de lumière. Et si toute cette action en rebute certains, il reste encore quelques jeux plus tranquilles. Passons rapidement sur *A-Train 6*, une complexe simulation de gestion d'un réseau de chemins de fer à la réalisation médiocre, pour nous attarder avec délectation sur le premier jeu historique : *Kessen*. Signifiant littéralement « bataille décisive », Kessen est, pour l'instant, le titre le plus impressionnant parmi ceux disponibles sur PlayStation 2. Il s'agit d'un wargame se déroulant dans le Moyen Age japonais. Mais ce n'est pas un wargame comme on l'entend habituellement. Ici, certes, il reste encore un grand nombre de tableaux remplis de chiffres et de signes japonais étranges, mais ils ne sont pas omniprésents. Dans Kessen, c'est avant tout le grand spectacle qui prime. Le joueur incarne

On dénombre une vingtaine de soldats sur cet écran. Une bataille épique.

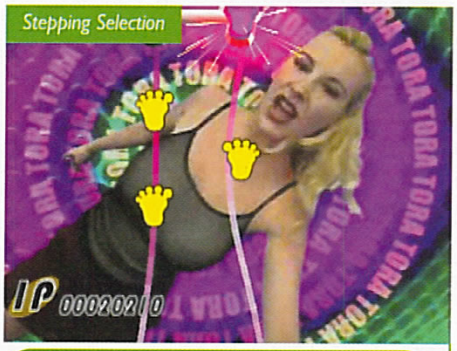
Les interminables rangées d'archers de Kessen.

LABORATOIRES GARNIER PARIS
FRUCTIS
Shampooing fortifiant antipelliculaire
au concentré actif de fruits.

En associant un actif antipelliculaire au concentré actif de fruits, Fructis élimine rapidement les pellicules tout en fortifiant les cheveux. C'est prouvé : l'association de Fructose, de vitamines B3, B6 et d'acides de fruits rend les cheveux 2 fois plus forts, vraiment plus résistants dès 10 applications.

Fructis. Les cheveux brillent de toute leur force.

GARANTI PAR LES LABORATOIRES GARNIER



La compression vidéo sur Stepping Stage est irréprochable, grâce à la lecture DVD.

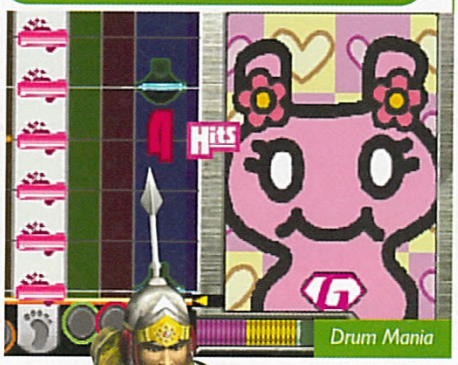
réalisation irréprochable. Il suffit de voir 60 archers se lever en même temps et pointer leur flèche vers 45 cavaliers pour avoir un frisson de plaisir devant la puissance de calcul déployée par la console. Kessen démontre la puissance de calcul de la PlayStation 2. Un spectacle étonnant qui, on l'espère, arrivera en Europe en fin d'année.

PARFAITE PLATE-FORME LUDIQUE

Et pour finir avec le panel des jeux disponibles au Japon sur PlayStation 2, nous avons choisi de faire un triplé avec les jeux un peu originaux. Commençons avec *Drum Mania*, de Konami. A la manière de Beat Mania testé dans la rubrique

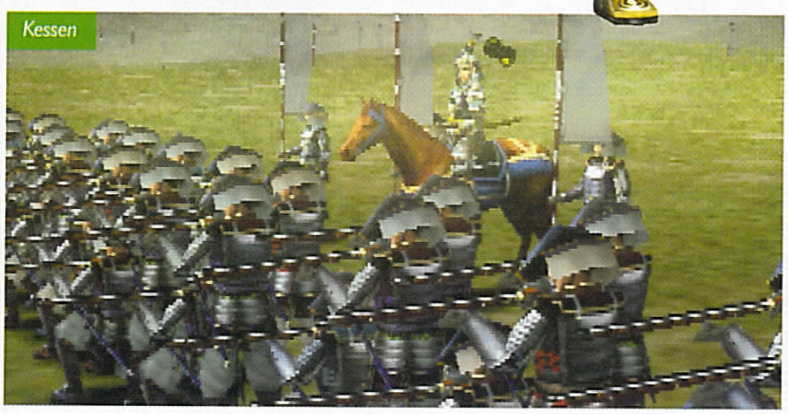
Drum Mania ne tire pas parti des capacités de la console. Dommage.

Brilney Spears au meilleur de sa forme !



Tokugawa Ieyasu, un célèbre shogun, et devra remporter la victoire en revivant les grandes batailles de l'Histoire du Japon. On commence par donner des directives aux généraux dans des séquences dignes d'un film, puis on passe dans le mode Bataille. Ici, c'est du Kurozawa en jeu vidéo. On dirige des centaines d'hommes, et chacune de nos décisions (tir d'arquebuse, attente de l'ennemi, changement de direction) donne lieu à des mini-séquences toujours calculées en temps réel où une centaine d'hommes armés se battent. Graphiquement superbe, Kessen propose en plus des musiques symphoniques, une mise en scène digne des plus héroïques des films de guerre, et une

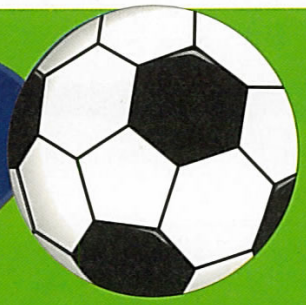
Les mouvements du Shogun sont d'un réalisme incroyable !



jusqu'au 31 mai 2000

Avec Vico Le Foot a la Frite !

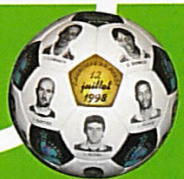
JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT



ASSISTE aux matches de l'Equipe de France avec les produits surgelés VICO

100 maillots de l'Equipe de France championne du Monde

ou GAGNE l'un des mille autres cadeaux très foot !



200 ballons de l'équipe de France

300 tee shirts de l'équipe de France

400 casquettes aux couleurs des bleus

COMMENT PARTICIPER ?

Sélectionne ton équipe idéale !

Fais ta sélection parmi la liste des 30 joueurs que tu retrouveras sur tous les emballages de produits surgelés VICO affichant l'opération "le Foot a la Frite" et compose ton Equipe de France Idéale pour la compétition. Ta sélection sera comparée avec l'équipe idéale VICO. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses déterminera les gagnants. Au total plus de mille cadeaux très foot à gagner. Réponse à renvoyer sur papier libre avant le 31 mai 2000, le cachet de la poste faisant foi, à :
Grand Jeu VICO " Le Foot a la Frite " Cedex N°2631 - 99263 Paris Concours.

Réglement de l'opération disponible sur simple demande à l'adresse du jeu. Remboursement du timbre au tarif en vigueur.

Tous les produits surgelés VICO participent à l'opération "le Foot a la Frite"

"AAh ... VICO !"

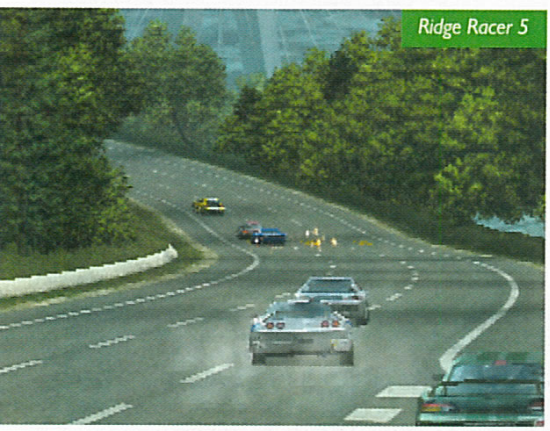
© FFF/FFP - FCB 20-80

Les tirs de mortiers rappellent des scènes du film Il faut sauver le Soldat Ryan...

Un coucher de soleil comme nous n'en avons jamais vu dans un jeu vidéo.

Court Métrage de ce numéro, voici un jeu à thématique musicale. Livré avec une manette de 2 kilos environ en forme de batterie, le jeu est, comme son nom l'indique, une simulation de batteur. Au joueur japonais donc de devenir le batteur d'un groupe de rock, de pop ou de metal, en tapant en rythme avec ses baguettes sur les diverses parties de cette batterie. Le second soft est un jeu de Jaleco, nommé *Stepping Selection*. Tout comme Dance Dance de Konami (décidément !), il s'agit d'un jeu de danse qui demande à se mouvoir en rythme, grâce à un tapis de danse branché sur la console. Ici, on exploite la capacité de la PlayStation 2 à lire les DVD puisque l'on danse sur des clips. Certains artistes populaires ont d'ailleurs leur place dans ce jeu, puisque l'on retrouve Scatman, Britney Spears (excellente !) ou les Backstreet Boys, dans leurs clips originaux. Et pour clore ce tour d'horizon, n'oublions pas l'original mais incroyablement complexe *Fantavision*. A l'instar de Tetris, nous sommes face à un jeu d'action/réflexion dans lequel il faudra faire exploser des feux d'artifice en s'arrangeant pour faire les plus beaux bouquets possibles. Un jeu qui propose des effets de lumière et de particules impossibles à afficher sur une machine autre que la PlayStation 2. Action, réflexion, sport, on a déjà un large panel de genres sur la nouvelle machine de Sony. Et on en attend d'autres plus forts encore, comme Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000 ou encore Resident Evil 4.

Des effets de lumière complexes à gérer s'abattent sur la ville entièrement en 3D dont l'éclairage varie en temps réel.



Une architecture complexe pour la ville de Ridge Racer V.

Une végétation complexe et très réaliste.

Tout et n'importe quoi

Lors du lancement de la PlayStation 2, et même un peu après, on a entendu un peu tout et n'importe quoi à propos de la console. Il a en effet semblé être de bon ton de dire que le lancement de la console était un échec. Il faut admettre avec un minimum de bon sens qu'il est curieux de qualifier ce lancement de ratage alors qu'un million de machines se sont vendues en deux jours... Une attitude étonnante de la part de certains médias qui n'y connaissent définitivement rien.

Des effets de nébuleuse en temps réel, uniquement possibles sur PlayStation 2 dans Fantavision.

Auchan

LE RENDEZ-VOUS DU MOIS :

LE MEILLEUR PRIX DES ACCESSOIRES !

Manettes digitales : Turbo multi-Directionnelles

29F L'UNITÉ
4€55

29F L'UNITÉ
4€55

59F LE LOT
9€10

Le lot de 3 cartes mémoires 1 mega

39F
7€43

Carte mémoire 1 mega

59F
8€95

Cable de liaison PlayStation

349F
52€95

Volant vibrant V-rally 2 PlayStation

Notre sélection :

Les jeux PlayStation™ au meilleur prix !

99F LE JEU
15€02

Monopoly - Odd World II - Jade Cocoon - Killer Loop - Castrol Honda - Wipe Out 3 - Gex contre Docteur Rez - Warzone 2100 -World League Soccer 98 - Akuji - Speed Freaks.

Offre valable du 5 Avril au 29 Avril 2000 dans la limite des stocks disponibles.
Liste des magasins disponible sur : www.auchan.com

LA VIE AUCHAN

Réalisation Partenaire Média - Tél : 01 49 88 65 65

Par Jean Santoni

Les attitudes des skaters sont réalistes au possible.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

TONY HAWK, LE RETOUR !

Editeur : Activision - Developpeur : Neversoft (U.S.A.)

Disponible à l'automne 2000

La référence absolue en termes de jeux de glisse, comprenez Tony Hawk's Skateboarding, s'apprête à faire un retour fracassant. Premier bilan après les premières infos...

Une fois de plus, il s'agira de réaliser des tricks grâce auxquels vous remporterez des points.

Première petite devinette : à combien s'élèvent les ventes de Tony Hawk's Skateboarding en France ? Réponse : 80 000 exemplaires. Yes, pas mal. Deuxième petite devinette : à combien s'élèvent les ventes de Tony Hawk en Europe ? Réponse : 200 000 exemplaires. Bravo ! Troisième et dernière petite devinette : à combien s'élèvent les ventes de Tony Hawk aux Zétazunis ? Réponse : 850 000 exemplaires ! Belle performance pour un jeu de skate, non ? Tout ça pour dire que LE titre d'Activision aura fait partie incontestablement des bonnes surprises de la fin de l'année 99. Et bien sûr, quand un soft se vend aussi bien, impossible de ne pas envisager une suite !

PATIENCE

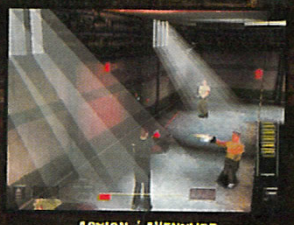
C'est officiel, la nouvelle est toute fraîche, Activision vient de confirmer la sortie en 2000 de Tony Hawk's Skateboarding 2 ! La sortie de ce qui s'annonce d'ores et déjà comme une petite bombe ludique a été planifiée pour l'automne prochain. Normalement, nous devrions avoir droit à une petite avant-première au mois de mai lors du salon de l'« eutrois » (l'E3, si vous préférez, le salon dédié aux jeux vidéo de Los Angeles). En attendant et histoire de fantasmer un peu, vous devrez vous contenter de quelques photos qui, comme vous pouvez le constater, laissent espérer une qualité graphique renversante (si, si, regardez bien) et de trois, quatre petites infos pas piquées des vers. A l'instar de Street Skater 2, donc, Tony Hawk 2 vous permettra de créer de toutes pièces le skate-park de vos rêves via un éditeur qu'on nous promet complet et simple d'accès. Vous pourrez également créer votre skater et choisir ses fringues parmi plusieurs marques réputées de shoes, de baggies et de sweat. Pour finir, on se réjouira de la présence de l'air de street de Rio de Janeiro et du célèbre Bowl de Marseille (oui, eux, ils en ont un !). Quant aux modes de jeu, pour l'instant, Activision entretient le suspens. On sait juste qu'il y aura un mode Ralenti et un mode Deux Joueurs en écran splitté. Des petits challenges à la Trasher Skate & Destroy seraient les bienvenus. C'est juste une idée, comme ça, au passage. Evidemment, Tony Hawk participera étroitement au développement de ce second volet. Compte tenu du travail qu'il a effectué sur le premier opus, on ne peut que s'attendre à une suite digne de ce nom. Rendez-vous à l'E3 pour nos premières impressions ! Rarrgl ! Vivement le mois de mai !

La consécration

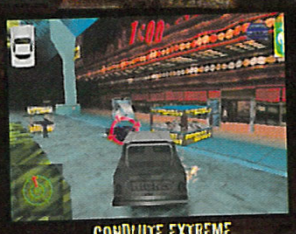
Malgré son grand âge (31 balais pour un skater, c'est super vieux), Tony Hawk a encore fait parler de lui il y a quelques mois en sortant lors d'une épreuve de rampe aux MTV Sessions un 900 monstrueux ! Si mes calculs sont bons, 900 degrés, ça fait deux 360 suivi d'une 180, soit, en langage de terrien, deux tours et demi ! Ce mec est un extraterrestre ! Rappelons pour les non-initiés que Tony Hawk a énormément contribué à l'évolution de la discipline puisqu'il à créé 35 tricks ! Sinon, sachez que le titre d'Activision a été déclaré meilleur jeu de glisse par les éditions Nivéales (Freestyler, Snowsurf et Skieur). Une belle consécration. Si vous avez la chance d'avoir le ouaib et que vous souhaitez en savoir un peu plus sur cette figure emblématique du skate, une seule adresse : b-house.com

Il y a des silhouettes qui rappellent d'excellents souvenirs

3 façons de jouer
Des centaines de façons de sauver le monde.



ACTION / AVENTURE



CONDUITE EXTREME

TIR D'ELITE

John McClane est de retour.

FOX INTERACTIVE

PlayStation

PC CD

ELECTRONIC ARTS HOT LINE
08 36 68 55 15

www.diehardtrilogy2.com

© 1999 Twentieth Century Fox Corporation. Die Hard © 1988 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, fox interactive Die Hard Trilogy 2, and their associated logos are all trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. PlayStation and PS are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Jean Santoni

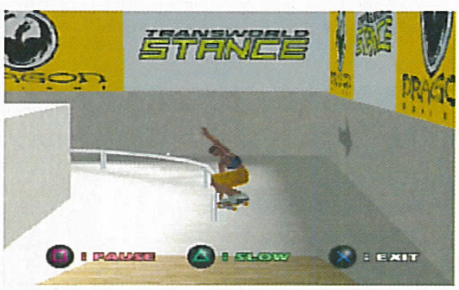
STREET SKATER 2

EA SUR LES TRACES DE TONY HAWK...

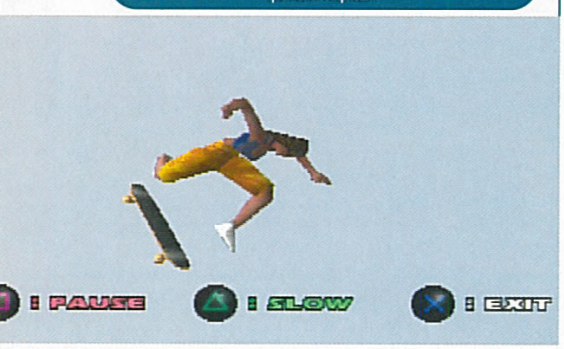
Editeur : Electronic Arts - Developpeur : Micro Cabin (U.S.A.) Disponible en mai 2000

La bande son sera assurée par les Deftones, Ministry, Static X et 8stops7 et de nombreux autres groupes de hard-core.

Electronic Arts entend bien conserver son leadership dans le domaine de la simulation de sports. Pour cela, l'éditeur américain s'essaie à tous les genres et récidive dans le domaine du skateboard.



Les attitudes des riders ne sont pas aussi réalistes que dans Tony Hawk.



Même pas peur ! Bien au contraire, le succès de Tony Hawk's Skateboarding a donné des idées à Electronic Arts. Bien décidé à être présent sur tous les fronts, l'éditeur américain distribuera donc le second volet de Street Skater. Pour ceux qui auraient loupé un épisode, sachez que ce soft signé Micro Cabin fut le premier titre consacré au skate sur PlayStation. Au moment de sa sortie en Europe, cette petite production de série B très proche dans son concept de Top Skater (la célèbre borne d'arcade de Sega) n'avait pas franchement fait l'unanimité par sa durée de vie éphémère (une après-midi suffisait à en faire le tour) et une jouabilité vraiment trop simpliste.

EN PROGRÈS

Pour ce second volet, les petits gars de Micro Cabin ont cherché justement à donner un peu plus d'ampleur au gameplay, histoire de ne pas paraître trop ridicules face au titre d'Activision. Street Skater 2 proposera tout d'abord deux styles de jeu bien distincts. Le premier système de contrôle prend totalement en charge la réalisation des tricks. Les figures dépendront de la vitesse de votre skater, de l'amplitude du saut et de la taille du module. Il suffit simplement de donner une direction avec son petit pouce et hop vous voilà en train d'effectuer un air de mutant. Fastoche ! Le second est bien sûr un mode de contrôle manuel très proche de celui de Tony Hawk's et de Cool Boarders. Là, vous devrez effectuer de savantes combinaisons de touches pour envoyer vos tricks. Bien que les variations nous aient paru moins nombreuses que chez son concurrent direct, on trouve tout de même de quoi s'amuser. Les développeurs ont également complètement revu les grinds. A l'instar de Tony Hawk's, Street Skater 2 donne la possibilité de slider sur de nombreux éléments du décor, y compris sur le coping des rampes et des modules. Le jeu prend également en compte la gestion de l'équilibre. Mais l'option la plus intéressante reste incontestablement l'éditeur de skate-park. Simple et efficace, ce dernier permet en effet de construire très rapidement une aire de street assez complexe au moyen d'une vingtaine de modules (table, hand-rail, rampe, kicker, bowl, etc.). Pas mal du tout. Un petit bémol cependant concernant la réalisation : si on note un net progrès depuis le premier volet, Street Skater 2 ne peut prétendre rivaliser avec Tony Hawk's Skateboarding. Le rendu des décors est nettement moins agréable et les attitudes de nos voyous témoignent d'une certaine raideur. En clair, le titre de Micro Cabin s'annonce sympathique mais de là à dire qu'il possède suffisamment d'arguments pour nous faire oublier Tony Hawk's Skateboarding, n'exagérons rien. Et puis n'oublions pas qu'Activision vient tout juste d'annoncer la suite de son chef-d'œuvre.

C'est qui ?

Ouais, c'est vrai ça, en voilà une bonne question. C'est qui Micro Cabin ? Hein ? Son premier titre, Lucien's Quest (un RPG/aventure), remonte à la 3DO, la console morte-née fabriquée par Goldstar, Sanyo et Panasonic, nous étions au milieu des années 90. Vers 1996, le studio a ensuite développé un RPG tactique sur Saturn : Riglord Saga 2. Dernièrement, Micro Cabin a sorti deux jeux de drague dans la grande tradition des softs japonais débiles. Voilà, vous savez tout !

Par Xavier Brun

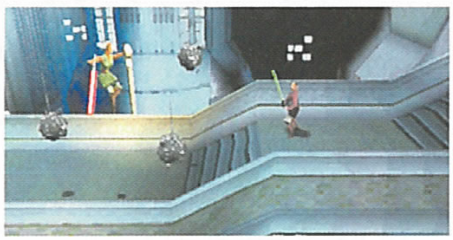
JEDI POWER BATTLES

Editeur : Ubi Soft - Développeur : LucasArts (U.S.A.)

Disponible au printemps 2000

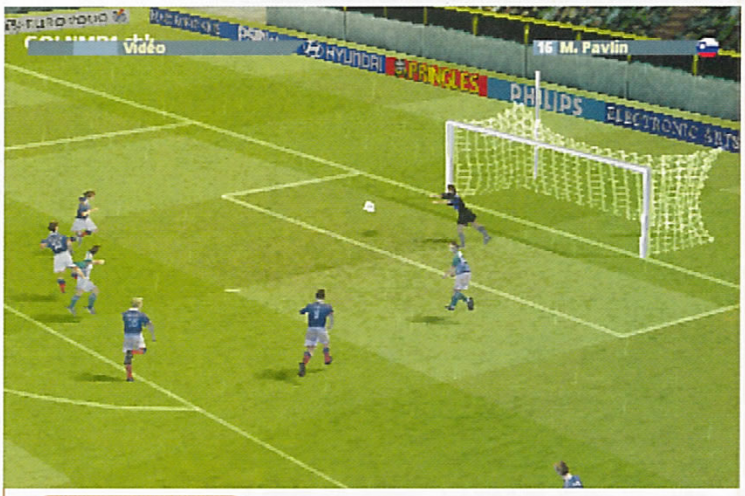
POUR LES FANS SEULEMENT !

Quelques mois après la frénésie qui entoura le phénomène Star Wars, LucasArts remet les chevaliers du Jedi au goût du jour. Confronté à de redoutables ennemis délégués par la Fédération du Commerce et par les Sith, vous aurez le choix entre cinq chevaliers (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi…). Tous ces personnages, équipés du fameux sabre laser, possèdent des caractéristiques différentes (vitesse, agilité, résistance, jeunesse…). Les dix niveaux du jeu, avant la rencontre finale avec Dark Maul, permettront à vos guerriers de se perfectionner. Mais, pour cela, il faudra évoluer dans des décors bien tristounets issus du film Episode I. Curiosité de l'univers Star Wars, ce nouveau titre PlayStation s'adresse très certainement aux fans et à eux seuls. Est-ce parce que le titre Racer a été annulé que LucasArts nous propose ce nouveau jeu ? Il paraît que la nature a horreur du vide, sans doute fallait-il le combler avec Jedi Power Battles ?



Par Jean Santoni

Un gameplay toujours aussi orienté arcade. On marque trop facilement !



Graphiquement, rien à dire les gars d'EA Sports ont fait du bon boulot.

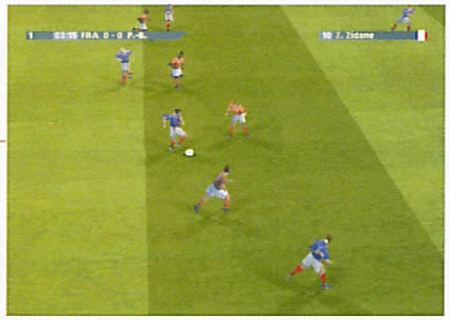
EURO 2000

QUOI DE VRAIMENT NEUF ?

Six mois après la sortie du dernier FIFA, EA Sports propose une nouvelle simulation de football. Ces six mois ont-ils suffit pour apporter de nombreuses innovations ? Rien n'est moins sûr.

Editeur : EA Sports - Développeurs : EA Sports (Canada) - Disponible en mai 2000

Des animations moins convaincantes que celles d'ISS Pro Evolution.



Ceux qui pensaient qu'EA Sports allait prendre un petit peu de recul, bien étudier ISS Pro Evolution, pour nous préparer une édition 2001 de FIFA vraiment révolutionnaire se sont fourrés le doigt dans l'oeil jusqu'au coude. Aïe ! A peine six mois après la sortie de FIFA 2000, le géant américain s'apprête à lancer sur le marché une nouveau jeu de foot dédié cette fois-ci à l'Euro 2000 ! Ça ne vous rappelle rien ? Mais si bien sûr, le fameux combo FIFA 98 - En route pour la Coupe du Monde - FIFA 99 ! Je ne sais pas tout à coup j'ai comme l'impression d'être pris pour une vache à lait, une victime impuissante et conditionnée de la société de consommation. D'un autre côté, pourquoi, EA Sports se priverait-il d'un énième coup marketing. Ça vous surprendra peut-être mais sachez que FIFA 2000 s'est classé cette année encore numéro un dans la plupart des charts européens ! Comme si le titre de Konami n'existait pas. Le public est peut-être finalement seul juge ? A moins que la notoriété seule des FIFA suffise à séduire les adeptes du ballon rond, fidèles à la saga.

RECYCLAGE

Quoiqu'il en soit, ça ne nous empêchera pas de nous interroger sur l'intérêt d'une telle sortie pour les joueurs qui ont déjà investi 369 francs dans l'édition 2000 de FIFA. A part une nouvelle licence, que va apporter Euro 2000 en termes d'innovations ? De « nouveaux » modes de jeu. C'est vrai, il sera possible de participer aux éliminatoires, de choisir une équipe parmi les 49 participants aux qualifications et de se mesurer aux sélections qui ont fait l'Histoire de cette compétition depuis près de 40 ans. Les développeurs ont également revu le mode Entraînement. Ce dernier propose dorénavant une série d'exercices pour se familiariser avec les différentes touches de balle, les timings sur les gestes aériens et les feintes. Enfin, le déroulement des matchs est calqué sur celui de l'Euro. Hormis ce nouvel habillage, Euro 2000 reste très proche de FIFA 2000, si bien qu'il est difficile de ne pas employer le terme recyclage. Vous retrouverez effectivement le même moteur 3D (on note quelques améliorations d'ordre esthétique comme les ombres portées) et, globalement, le même feeling : en mode Amateur, on marque autant de buts que durant une rencontre de hand ball, en Pro, on n'a pas le temps de poser son jeu et parcourir une grande partie du terrain en la jouant perso ne tient pas franchement de l'exploit. La vitesse des déplacements, a toutefois été revue à la baisse. Néanmoins, difficile de se prononcer définitivement et de trancher avant d'avoir passer des heures entières à taper dans la ballon.

Un peu de culture

Cette année l'Euro ne se déroule pas dans un seul pays d'accueil, mais en Hollande et en Belgique. Une première dans l'Histoire de cette prestigieuse compétition. Rappelons pour les non-initiés que ce championnat oppose les 16 meilleures équipes européennes et qu'il a lieu tous les quatre ans comme la Coupe du Monde. La phase finale du tournoi commencera le 10 juin à Bruxelles et s'achèvera le 2 juillet à Rotterdam. La France affrontera pour son premier match le Danemark, ce sera le 11 à très exactement 18h ! Pour en savoir un peu plus, voici deux petites adresses : uefa.com et pour les billes en anglais, football365.com.

Par Julien Hubert

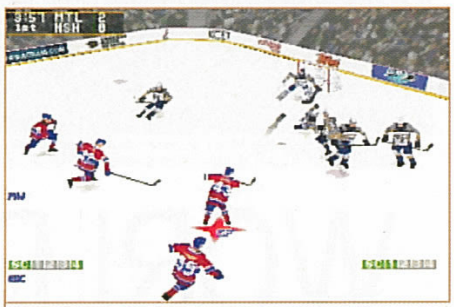
NHL PRO 2000

Editeur : Konami - Développeur : KCET (Japon)

Disponible en mai 2000

KONAMI TENTE SA CHANCE

Voici la première incursion de Konami dans le monde du hockey virtuel sur PlayStation. Développé par KCET, à qui l'on doit quand même la meilleure simulation de foot du moment (ISS Pro Evolution), on pouvait attendre beaucoup du produit... Malheureusement, tout cela semble bien mal parti ! Konami aura sûrement des difficultés à imposer son titre, face à la vive concurrence... Nous voulons bien évidemment parler de l'excellent NHL 2000 (EA Sports), nouvelle référence du genre. Ici, donc, tout laisse à désirer : les animations manquent cruellement d'étapes et de raccords, les graphismes sont grossiers et excessivement pixellisés... et ce n'est pas l'I.A. des adversaires qui rattrapera cette piètre réalisation ! Bref, on sent déjà la déception, dommage. Les quelques parties enchaînées avec cette version bêta ne furent pas excitantes, voire à la limite soporifiques. Et même si la prise en main est rapide et aisée, elle reste vraiment trop peu intéressante pour captiver le joueur pendant les matchs. Espérons qu'il s'agisse d'une version peu avancée du produit, que vous retrouverez d'ailleurs dès le mois prochain, dans notre rubrique Travelling.



Une réalisation graphique minimaliste et peu esthétique.

Business

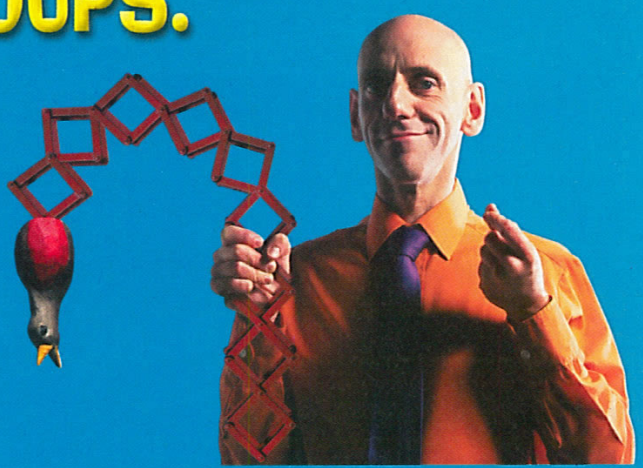
KELKOO TROUVE TOUS LES MEILLEURS COUPS COUPS.

Avec Kelkoo.com, votre Guide d'Achat sur Internet, vous allez découvrir d'un seul coup tous les bons coups du web.

Acheter un jeu, une console à prix cassé ? Indiquez vos critères de sélection et Kelkoo travaille pour vous!

Trouver une super promotion ? Kelkoo référence pour vous les meilleurs coups du web.

Grâce à son Guide boutiques, vous allez pouvoir découvrir les sites sélectionnés pour bien acheter. Il vous fournit aussi tous les conseils d'achat.



Compliqué, le Web? Essayez notre annuaire des 1350 meilleurs sites de commerce français. Et donnez votre avis !

Mais Kelkoo trouve aussi des appartements, des voyages, des ordinateurs, des livres enfin tout*.

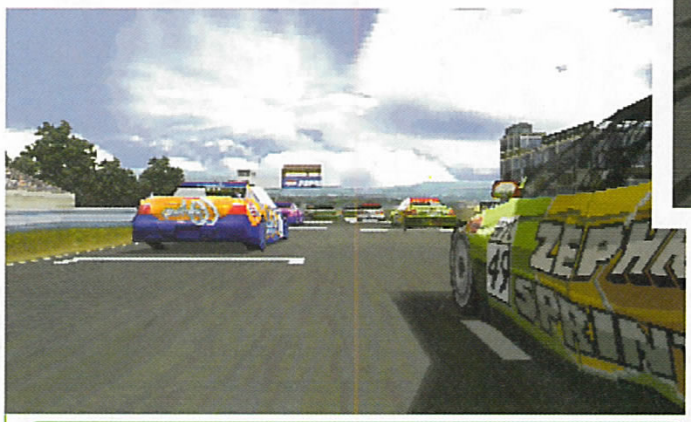
Et Kelkoo compare tout* pour acheter au meilleur coût*.

* vous ne trouverez peut-être pas tout sur Kelkoo, mais presque tout au meilleur coût.

Kelkoo ?

www.kelkoo.com

Par Xavier Brun



Sur la grille, chaque départ ne se fait pas sans encombre. Bourrins s'abstenir !

WORLD TOURING CARS

POUR UN PUBLIC AMATEUR ET CONNAISSEUR

Editeur : Codemasters - Développeur : Codemasters (G.-B.) - Disponible le 15 juin 2000

Alors que Colin McRae 2 pourrait être repoussé, Codemasters annonce le troisième volet de sa simulation de voitures de tourisme.

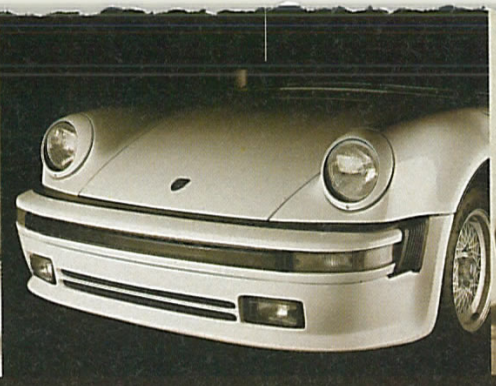
Avec le championnat du Monde de Formule 1 qui vient de démarrer, avec la récente sortie de Gran Turismo 2 et avec un GT 2000 sur PlayStation 2 qui s'annonce comme LE jeu de tous les temps, on en oublierait presque le gavage footbalistique de ces derniers mois. Ouf ! C'est donc au tour des jeux de bagnoles de revenir sur le devant de la scène. Codemasters, qui excelle dans la simulation de sport auto (Colin McRae Rally 1 et l'arrivée, ce mois-ci, de Colin McRae Rally 2), édite la nouvelle mouture du championnat anglais de voitures de tourisme. Après un TOCA Touring Car au gameplay unique et un TOCA 2 qui a tenu ses promesses, World Touring Cars (qui a perdu la licence au passage) s'annonce comme le jeu le plus abouti de la série. Bien que cette version en cours de développement ne permette pas d'utiliser toutes les nombreuses options, on peut d'ores et déjà se rendre compte des améliorations techniques et graphiques.

ATTENTION LES DÉGÂTS !

World Touring Cars bénéficie d'un moteur 3D plus puissant et d'une excellente modélisation de la centaine de véhicules (contrairement aux 15 sur TOCA 2) qu'il sera possible de piloter : BMW, Volvo, Peugeot, Dodge, Nissan, Audi... Ajoutons à cela des circuits inédits (22 au total) que l'on peut débloquer en fonction des performances de chacun. Et des perf', il va falloir en réaliser pour obtenir toutes ces caisses et circuits, et passer plusieurs fois par les stands pour réparer son petit bijou vrombissant tout cabossé. Le pilotage de WTC reste difficile à maîtriser pour le conducteur du dimanche. En revanche, les fans de simulation devraient trouver

Une touchette, c'est le tête-à-queue assuré et l'arrière qui a pris un sacré jeton.

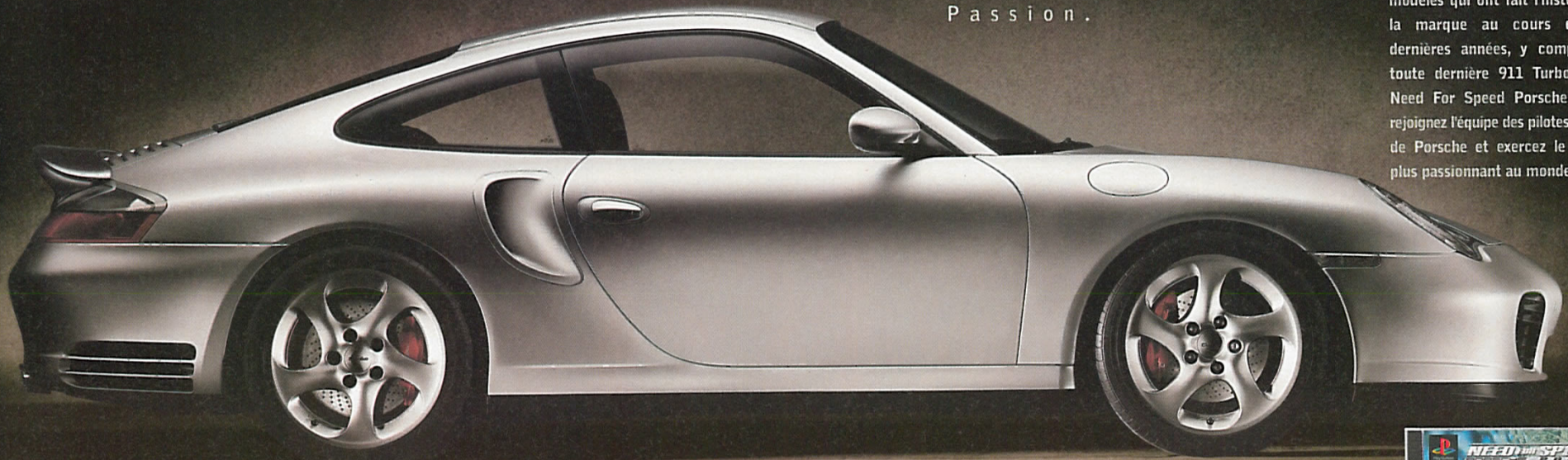
leur bonheur. Très réaliste, la conduite ne pardonne aucune erreur. Ici, les chauffards ne font pas de vieux os. De plus, les autres concurrents ne font pas de sentiments et ne se gêneront pas pour exécuter quelques touchettes dans le train arrière de votre engin, afin de grappiller une ou deux places à l'arrivée. Au moindre contact, votre véhicule se déforme en temps réel (pare-chocs arraché, capot soufflé par la vitesse...). Et vous pourrez admirer le paysage à 360°. Selon la vue choisie (4 au total, dont la formidable vision intérieure, mais pas la plus évidente), vous vous rendrez compte des dégâts causés à votre caisse, en apercevant, au tour suivant, un morceau de tôle froissée ressemblant étrangement à ce qui vous servait d'habitacle. Un petit tour chez votre mécano et hop, c'est reparti. Côté graphisme, les textures ont gagné en finesse par rapport aux épisodes précédents. Alors qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige, WTC devrait une fois de plus trouver son public, situé entre Gran Turismo et Colin McRae Rally. Pour l'instant, le ciel semble plutôt ensoleillé.



Performance.

Passion.

Entrez dans l'univers prestigieux de Porsche et prenez le volant des modèles qui ont fait l'histoire de la marque au cours de 50 dernières années, y compris la toute dernière 911 Turbo. Avec Need For Speed Porsche 2000, rejoignez l'équipe des pilotes d'essai de Porsche et exercez le job le plus passionnant au monde.



PC CD

PORSCHE

www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED™ PORSCHE 2000

Jusqu'à 4 joueurs sur écran partagé (version Playstation) / jusqu'à 8 joueurs en réseau (version PC).

bientôt disponible

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

Démonstrations

MERCREDI 5 AVRIL - SAMEDI 8 AVRIL

Exclusif ! Choisissez votre équipe parmi 5 ligues et gagnez les compétitions nationales et internationales ! Négociez vos transferts, gérez l'intégralité de vos finances, définissez vos propres tactiques ... il ne vous reste plus qu'à assister aux matches dans de superbes séquences en 3D.

Démonstrations

MERCREDI 12 AVRIL - SAMEDI 15 AVRIL

Infiltrez les territoires ennemis pour mettre fin à un odieux complot. Pour ce nouvel épisode, nos deux héros sont équipés de couteaux, pratiques pour liquider les adversaires discrètement. Votre arsenal – arbalète, gaz C2 et lunettes à vision nocturne – satisfera les plus belliqueux. Avec une action soutenue, des décors de qualité, un mode 2 joueurs et un côté espionnage très élaboré, Syphon Filter 2 s'annonce comme un hit indispensable pour tous les fans d'action.

Démonstrations

MERCREDI 19 AVRIL - SAMEDI 22 AVRIL

Le retour de Fortesque ! 500 ans ont passé depuis la victoire de Fortesque sur Zarok... Dan saura-t-il trouver la dernière page du livre de Zarok avant Palethorne ? L'avenir en dépend désormais : hache de guerre, épée à deux mains mais aussi fusil à pompe ou gros flingue, possibilité pour Dan de changer de corps à volonté, graphismes et autres animations plus fluides, de nouveaux mouvements... Une véritable merveille !

Démonstrations

MERCREDI 26 AVRIL - SAMEDI 29 AVRIL

Le jeu de rallye le plus populaire de la PlayStation est de retour ! Pour l'occasion, Colin McRae a changé d'écurie ; il est désormais au volant de la Ford Focus. Pour cette suite, Codemasters a fait des miracles au niveau de la réalisation : graphismes plus fins, maniabilité plus nerveuse, des courses à travers 8 pays, mode 2 joueurs en collaboration, 12 voitures officielles...

Tous les mercredis et samedis
dans tous les Micromania et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt 59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Antibes
Tél. 04 97 21 16 16 - 06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS NOUVEAU
C.Ccial Auchan La Chapelle Saint-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91 - 78650 La Chapelle St-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B
75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C.Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Ccial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Ccial Géant La Valentine
13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C.Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Élysée
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens
75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA ÉOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - Niveau bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 -RDC - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

www.micromania.fr

NOUVEAU !
18000 codes, astuces soluces à consulter gratuitement

Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

FLASH-INFOS : L'information de dernière minute.

INFORMATIONS : L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

ZONE MICROMANE : Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

FEAR EFFECT : Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

À LA UNE SUR : Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

CODES ET ASTUCES Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Demain ne meurt jamais, Resident Evil 3, Age of Empires 2, The Sims, Final Fantazy 3, Battle Zone 2...

ZOOMS : Découvrez en urgence les Zooms des meilleurs jeux sortis !

OFFRE PRIVILÈGE
Si vous n'avez pas encore d'accès internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet.

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. **Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

Si vous êtes bloqué dans un jeu, n'hésitez pas !

SOS JEUX : 500 Micromanes pour vous aider !

Posez votre question sur **www.micromania.fr** *à la rubrique SOS JEUX.*

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92
74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

Par Xavier Brun

ALONE IN THE DARK 4

Y A QUELQU'UN ?

Editeur : Infogrames - Developpeur : Darkworks (France) - Disponible en novembre 2000

Alone in the Dark. Un titre mythique depuis bientôt 10 ans. Alors lorsqu'un nouvel épisode est annoncé, ce n'est pas sans une certaine excitation que la rédaction de PlayStation part enquêter aux côtés de Carnby. Euh... qui a éteint la lumière ?

Devant un nom aussi prestigieux qu'Alone in the Dark, on ne peut que se courber et faire une révérence bien méritée à ce précurseur du jeu vidéo catégorie angoisse, père spirituel de nombreux titres comme Resident Evil ou Silent Hill. Infogrames et Darkworks (société parisienne) allient leurs forces depuis quelques mois pour sortir dans les mois à venir, un nouvel épisode des aventures d'Edward Carnby, détective ayant le pouvoir de repérer les forces maléfiques. Après Alone in the Dark (unique en son genre, à l'époque), Jack is back et Alone in the Dark 3, AITD revient, semble-t-il, en forme et en force avec ce quatrième opus pour tous les adeptes de la série et les amateurs de frissons. Une fois encore, AITD est inspiré des œuvres d'H.P. Lovecraft, écrivain américain (1890-1937), dont les romans mettent en scène des créatures malveillantes et des mondes mythiques. Pour ce sphinx, quatrième du nom, qui devrait renaître de ses cendres, AITD réunit un grand nombre d'ingrédients nécessaires à la réussite d'un projet ambitieux tel que celui-ci.

Certaines pièces recèlent un grand nombre de détails graphiques très réalistes.

PEUR DU NOIR ?

Le scénario, dont on ne connaît pas encore vraiment le contenu, semble avoir été privilégié. Charles Fiske, le meilleur ami d'E. Carnby et associé du Bureau Secret 713, vient d'être retrouvé assassiné sur une île : Shadow Island. Chargé d'enquêter sur cette mort mystérieuse, Carnby découvre que son compagnon était sur les traces de trois anciennes tablettes, dont les capacités permettent de libérer un dangereux pouvoir. Confronté à des créatures démoniaques, terriblement déterminées à le stopper dans son investigation, Carnby fera tout pour percer les secrets de cette sombre histoire, véritable cauchemar. L'ambiance ressemble fortement à un mélange de ses deux cousines. Une moitié Resident Evil pour un scénario béton et des ennemis pas gentils, gentils, et une moitié Silent Hill pour les éclairages avec des effets de lumière très prometteurs en matière de « frissons et froids dans le dos ». Les divers environnements réalisés avec finesse, plus angoissants les uns que les autres, devront être traversés par Carnby, équipé de différentes armes évolutives. Cette atmosphère terrifiante est accentuée par l'utilisation fréquente d'une lampe torche en guise d'arme contre les photophobes et d'aide à l'exploration de la plupart des lieux. Avec des musiques elles aussi oppressantes, on nous promet qu'Alone in the Dark 4 saura nous faire oublier cette longue attente d'un incontournable du genre. A l'heure actuelle, il reste à démontrer que tous ces éléments seront bien réunis dans cette aventure et, si tel est le cas, Darkworks pourrait bien créer la surprise et faire revivre, auprès d'un grand nombre d'entre nous, cette peur incroyable d'être seul dans le noir ! Sachons rester vigilants et sur nos gardes en attendant, avec impatience, l'hiver prochain.

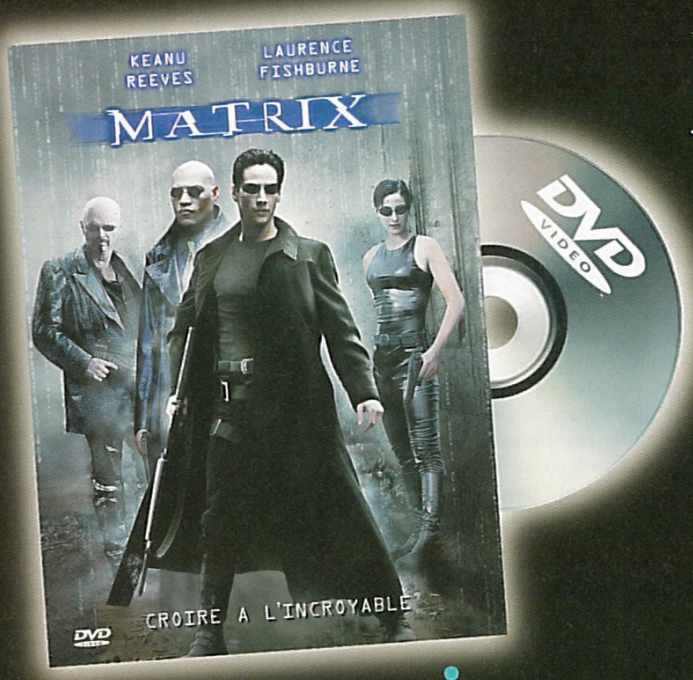
Les décors semblent avoir fait l'objet d'un soin tout particulier.

Un grand merci

Frédéric Raynal, ce nom ne vous dit probablement rien et pourtant ! Cette charmante personne n'est autre que le créateur du premier volet d'Alone in the Dark (Noël 1992), fer de lance de tous les jeux d'aventure/horreur. Les millions de joueurs, répartis sur toute la planète, adeptes du genre, peuvent saluer son ingéniosité et sa créativité. A l'heure actuelle, Capcom ou Konami, passés maîtres dans cet art, nous permettent de nous délecter avec des incontournables de la trempe d'un Némésis (Resident Evil 3). Aujourd'hui, c'est Infogrames qui compte bien obtenir une part de ce gâteau convoité par de nombreux éditeurs.

La lampe torche est indispensable pour parcourir et résoudre les énigmes de chaque niveau.

VOUS SAVEZ ENFIN POURQUOI VOUS AVEZ ACHETE UN LECTEUR DVD !



MATRIX

maintenant en

DVD VIDEO

PLUS D'UNE HEURE DE BONUS

- "Suivez le Lapin Blanc" et "Prenez la Pilule Rouge" pour découvrir tous les secrets des effets spéciaux
- Making Of
- Interviews
- Dessins et storyboards originaux...

et encore plus de BONUS sur DVD Rom

En cassette le 5 avril

www.warner-home-video.fr

VIDEO FUTUR

STUDIO MAGAZINE

funradio

La chaîne musicale MCM www.mcm.net

© 1999 Village Roadshow Films (BVI) Limited

Par Xavier Brun

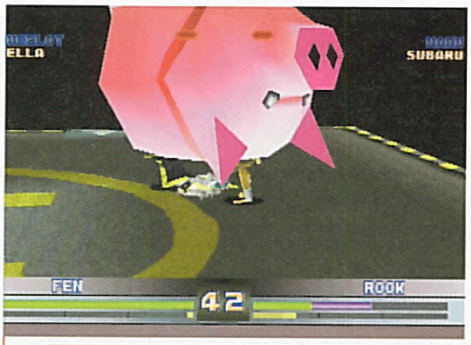
BATTLE ARENA TOSHINDEN 4

L'HISTOIRE EST UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

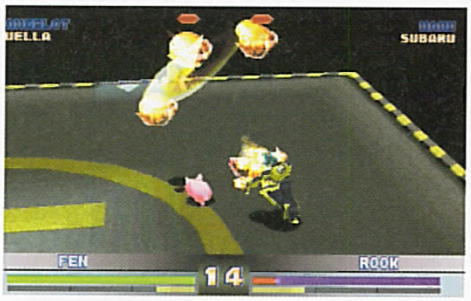
Editeur : Studio 3 - Développeur : Tamsoft (Japon) - Disponible fin avril

Toshinden. Un des grands noms de l'Histoire de la PlayStation. Que reste-t-il aujourd'hui d'un titre qui s'il fut événement en 1995 est très vite devenu synonyme de médiocrité ? Retour sur une saga dramatique.

Et c'est reparti pour la suite de la suite de la suite de la saga de Battle Arena Toshinden. Je vous avouerais que parfois, l'inspiration peut manquer devant certains titres vus et revus, mais pas corrigés. De quoi vais-je bien pouvoir vous parler ? Si vous aviez une petite idée à me souffler, ce ne serait pas de refus, parce que moi, j'vois pas ! Piouu..., qu'est-ce qu'il est beau mon clavier, j'avais jamais remarqué, et vous vous rendez compte, il y a 105 touches. Vous n'aviez jamais compté ? Bah voilà, ce n'est plus la peine, je l'ai fait pour vous. J'ai recompté deux fois pour être sûr. On dit merci Bibi ! Bon allez, je donne ma langue au chat. Au fait, pourquoi dit-on au chat et pas au chien ? Eh bien, je vous le donne en mille, au 19e siècle, on disait : « Jeter sa langue aux chiens ». Et vlan ! Ça vous en bouche un coin ! D'après la coutume de donner les restes aux chiens, cette expression s'est employée par extension pour désigner l'abandon de l'organe de la parole. Alors pourquoi au chat s'est-il substitué aux chiens ? Dans plusieurs régions, le chat était considéré comme un confident qui garde les secrets mais aussi comme un animal cultivé. Vous l'aurez compris, « Donner sa langue au chat » signifie jeter l'organe de la parole pour la confier au chat, animal plein de connaissances. Voilà, voilà, voilà ! Quoi les épisodes précédents ? Et oui, ça pourrait faire un bon début de casting.



Le petit cochon peut prendre une taille démentielle pour venir écraser l'adversaire.



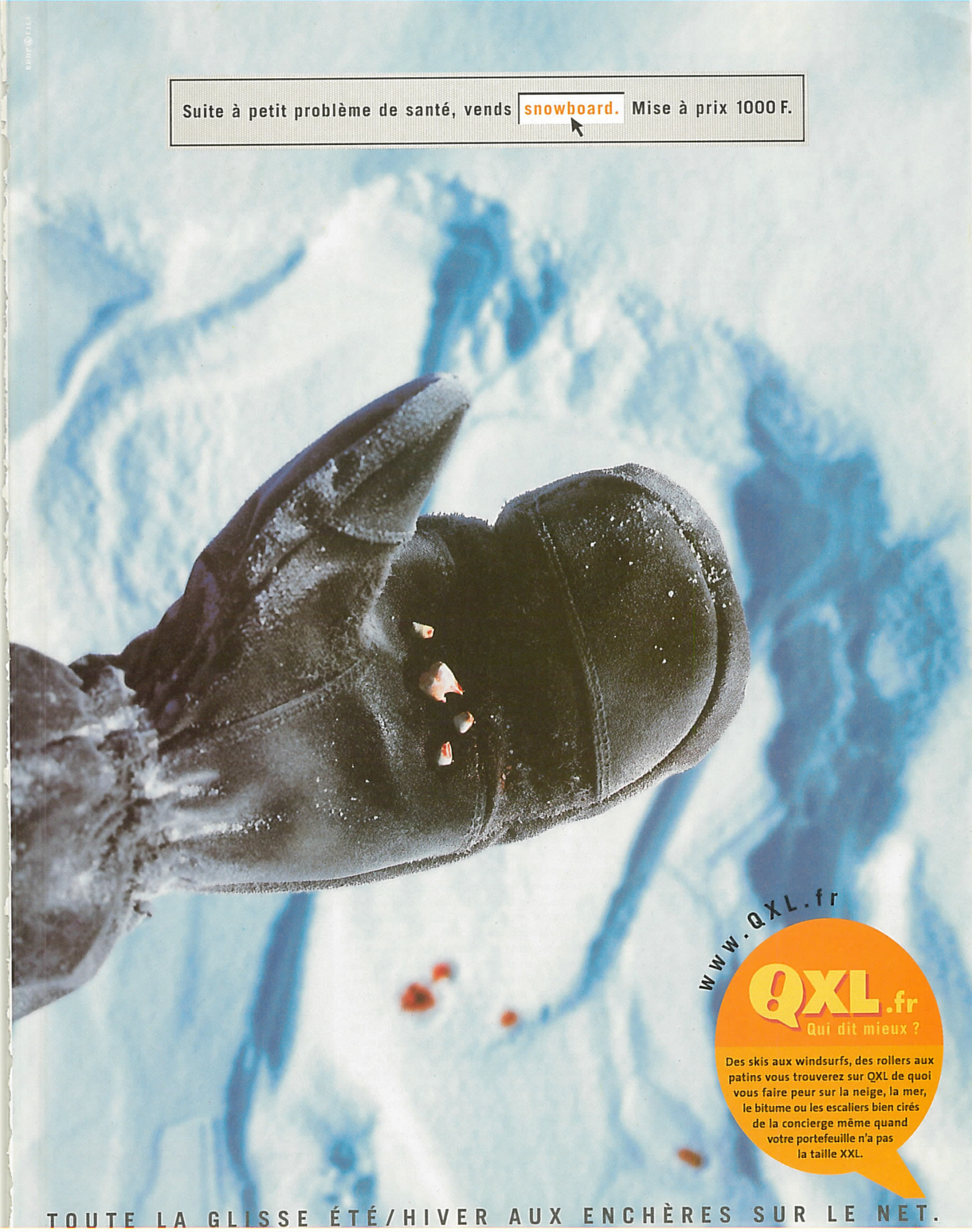
Un coup spécial très efficace pour tenir à distance son adversaire et lui infliger des dommages.

Les faux espoirs de Takara

Takara est à l'origine de toute la série de Battle Arena Toshinden, mais aussi d'autres jeux comme Penny Racers, la série des Fatal Fury (adaptation du jeu de SNK). Mais depuis le premier Toshinden, aucun autre soft n'a marqué d'une pierre blanche l'Histoire du jeu vidéo. Takara a aussi un site Internet qui lui est dédié (mais qui n'a aucun rapport avec le développeur), ce qui signifie « Technopole Agent Karine Ravage ». Il s'agit là d'une bande dessinée on-line. Le problème, pour le moins gênant pour une B.D., c'est que le texte de ce site est totalement illisible. Alors évitez de taper : http//www.lilins.com

LA MÉTÉO : AU MOINS UN SUJET QUI INTÉRESSE TOUT LE MONDE

Septembre 1995 donnait naissance à notre bonne vieille console grise et à un excellent jeu de combat nommé Battle Arena Toshinden. Ses attaques à 360°, son grand nombre de personnages entièrement conçus en 3D, ses décors, ... Tout le monde criait au génie de Takara et ne prédisait que du bon pour cette équipe de développement. Mais avec les années le ciel s'est assombri. Le deuxième volet perdait de son intérêt novateur, même si quelques trouvailles, améliorations graphiques et techniques avaient été ajoutées. De plus, Tekken, lui tenait la dragée haute. 1997, le ciel est devenu totalement noir avec Toshinden 3. Heureusement, les combats ne se déroulaient plus à ciel ouvert, mais avec des graphismes hideux, et des combinaisons de coups que l'on pouvait définir comme tenant du style « n'importe n'a ouaq », ce troisième épisode n'était qu'un titre de troisième zone. Aujourd'hui on remet le couvert avec Toshinden 4 et le ciel n'a franchement pas l'air de s'éclaircir. Tiens, il pleut ! Pourtant, c'est le printemps, non ? Enfin. Ce quatrième Toshinden du nom pèche toujours par ses graphismes très en dessous de ce qu'il est possible de réaliser avec les capacités de la machine, des modes (Story, Goods,...) dénués de tout intérêt, et des coups toujours aussi brouillons ! Battle Arena Toshinden, c'est un peu comme Mortal Kombat, plus personne n'en veut. Il serait peut-être temps d'arrêter... ou de s'améliorer !

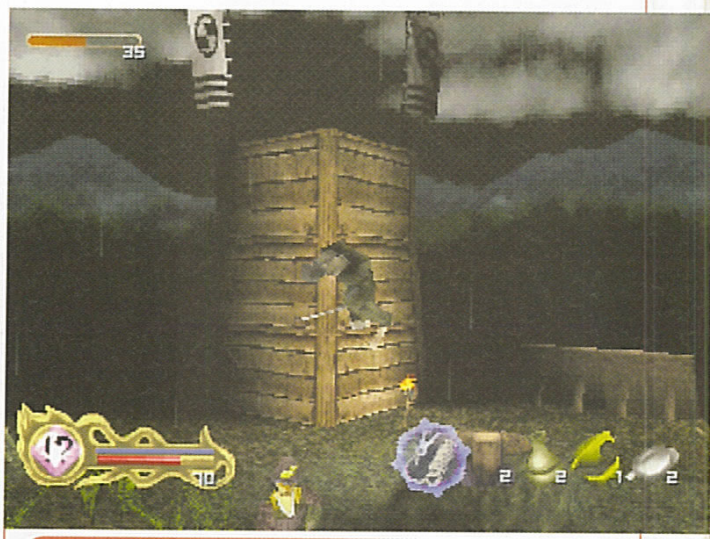

Suite à petit problème de santé, vends snowboard. Mise à prix 1000 F.
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?
Des skis aux windsurfs, des rollers aux patins vous trouverez sur QXL de quoi vous faire peur sur la neige, la mer, le bitume ou les escaliers bien cirés de la concierge même quand votre portefeuille n'a pas la taille XXL.
TOUTE LA GLISSE ÉTÉ/HIVER AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Par Edouard Duchamp & Dave Martinyuk

TENCHU 2

BIRTH OF THE ASSASSINS

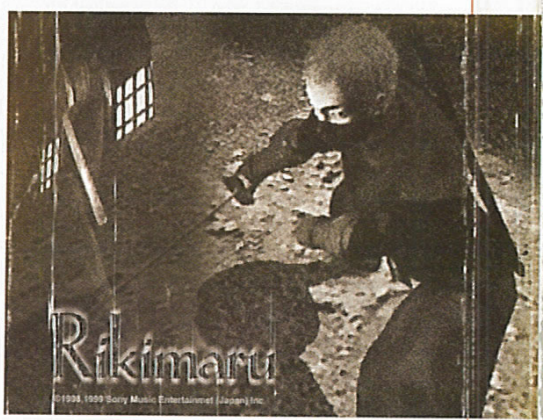
Editeur : Activision - Développeur : Acquire (Japon) - Disponible en septembre 2000

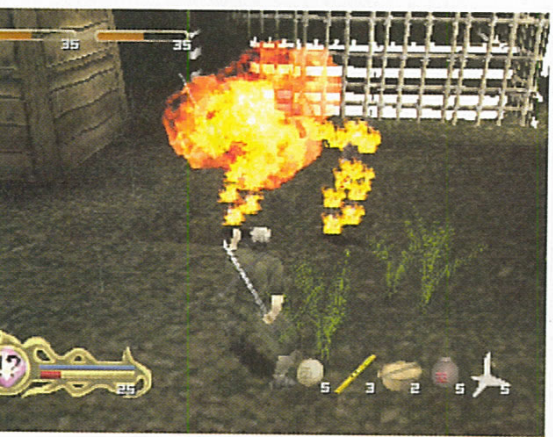


Le saut papillon reste toujours aussi sublime d'esthétique et d'efficacité lorsqu'il s'agit de se retrouver dans le dos de son adversaire.

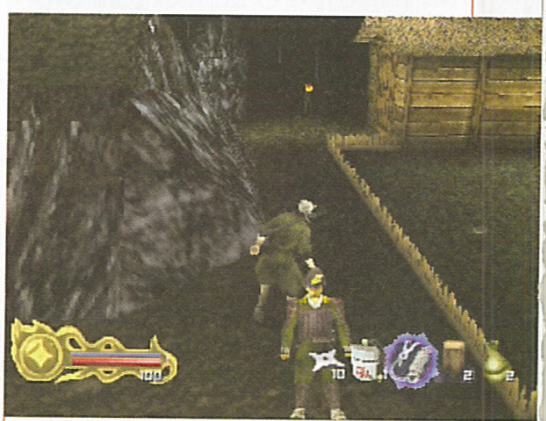
Après un voyage au Japon fort en émotions, voilà de nouvelles infos et images concernant un des titres les plus attendus à la rédaction cette année. Foncièrement portés sur les joies du partage, nous vous offrons ici nos nouvelles impressions...

C'est dans le quartier d'Akihabara, dans l'ouest de Tokyo, que se trouve la société Acquire, responsable du premier Tenchu. C'est dans une ambiance studieuse, aux 4e, 5e et 6e étages d'un building complètement anonyme que se prépare Tenchu 2. L'occasion pour nous de rencontrer l'équipe qui a créé Tenchu et qui apporte les dernières touches à Tenchu 2. Après 14 mois de programmation, Tenchu 2 arrive bientôt à terme. Les nouveautés par rapport au premier opus sont nombreuses. C'est d'ailleurs pour placer des éléments qu'il n'avait pas été possible d'implémenter dans le premier qu'un deuxième opus a été mis en chantier. Le plus gros des changements vient bien entendu de la nature des missions. Jusqu'ici intégralement nocturnes, Tenchu propose désormais, parmi la trentaine de missions disponibles dans la version finale, une bonne moitié de missions diurnes. Techniquement, cela représente un nouveau défi, puisqu'il s'agira désormais pour la console d'afficher des décors entièrement, et non plus par morceaux cachés dans la pénombre. Comme nous l'explique M. Hisamatsu, programmeur principal : « Grâce à un moteur 3D plus performant, nous sommes désormais capables d'afficher jusqu'à 28 mètres environ de décors, à l'échelle des personnages.



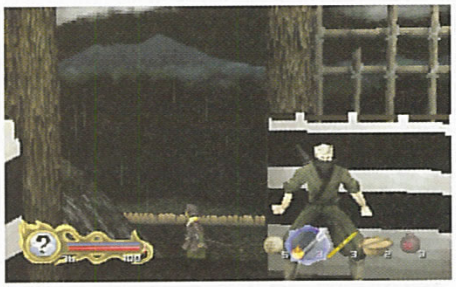


La température monte d'un cran chez les gardes...



Traînez les cadavres jusqu'à un endroit où on ne risque pas de les retrouver.

Les techniques de morts subites sont un peu plus nombreuses.



De la même manière, nous avons amélioré l'intelligence des ennemis, en innovant dans la manière de programmer leurs réactions face à des situations données. » Sous la direction de M. Hisamatsu, 33 personnes se sont occupées de recréer entièrement l'univers si particulier de Tenchu, pour une version encore meilleure. Parmi eux, on notera la présence de 20 designers graphiques, les producteurs du jeu étant particulièrement attentifs à l'apparence du jeu. Les ennemis, quant à eux, sont beaucoup plus intelligents, car comme nous l'a expliqué M. Hisamatsu, si vous tuez quelqu'un dans Tenchu, il faudra désormais cacher son corps. Car si un autre garde apercevait le cadavre du trépassé collègue, il donnerait alors immédiatement l'alerte. Pour l'animation, les programmeurs ont cette fois-ci fait appel à la JAC (Japan Action Club), l'équivalent de Remy Julienne au Japon, qui compte dans ses rangs des maîtres en arts martiaux dont la capture des mouvements renforce encore le réalisme des attitudes des personnages. Un jeu qui s'annonce d'autant plus excellent que nous avons mis la main sur l'un des premiers niveaux du jeu et que nous l'avons essayé pour vous en exclusivité…

LA « RETRO STORY » : UNE HABITUDE

L'action de Tenchu 2 - Birth of the Assassins se déroule 4 ans avant celle de Tenchu premier du nom. Cette manie qu'ont les développeurs de faire des suites qui se déroulent plus tôt dans le temps devient assez classique. On a vu cela avec Resident Evil 3 (qui a lieu 24 heures avant RE2) ou encore avec la série des Street Fighter (avec les SF Alpha). Même au cinéma, ce genre de choses arrive (Star Wars Episode I). Remarquez que ce n'est pas une critique, c'est simplement une remarque que je vous fais partager. Tout ça pour dire qu'il n'est pas étonnant de retrouver ici Rikimaru - que l'on est en droit de considérer comme mort après avoir vu la fin de Tenchu - et que c'est plutôt une bonne chose. Son « capital

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

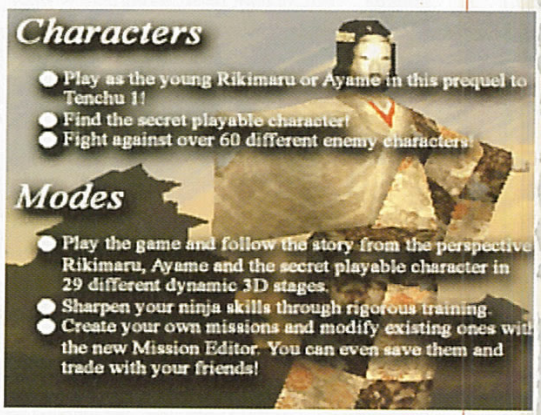
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?

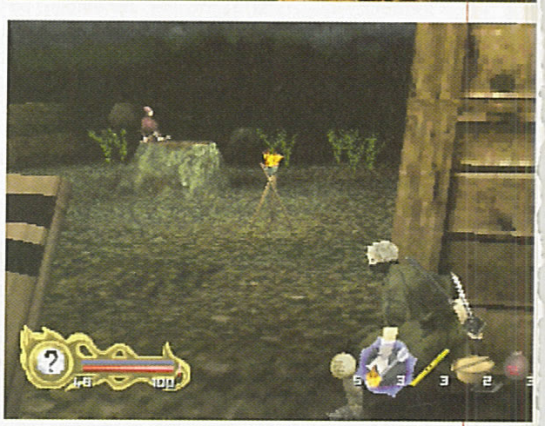
TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Quasi-invisible, Rikimaru se précipite sur sa future victime...

charisme » est plus important que celui d'Ayame, aux yeux de la plupart des joueurs (dont je ne fais pas partie, mais c'est là une façon de me démarquer, comme toujours) et il aurait été dommage de ne pas le retrouver. Un troisième ninja fait ici son apparition mais ne devient sélectionnable - apparemment – qu'après avoir terminé les 12 missions de chacun des personnages de base. Il est d'ailleurs intéressant d'avoir un point de vue différent à chaque fois et de « s'imprégner » du scénario de différentes manières.

Puisque l'on parle de scénario, sachez qu'il est ici question des attaques portées à l'encontre du Seigneur Gohda, que vous servez en tant que ninja. Les problèmes qu'il rencontre sont nombreux, un clan ninja adverse ayant manifestement décidé de s'en débarrasser. Mais sur les ordres de qui exactement ? Les missions qui vous sont assignées s'avèrent plus diversifiées et intéressantes que dans le premier Tenchu, où il suffisait souvent de se rendre à un endroit ou de tuer le boss d'un niveau. Ici, il vous faudra mener des missions de reconnaissance, voler des documents importants, vous échapper d'un traquenard, escorter une personnalité ou encore poursuivre un ennemi. Rien que d'en parler, ça me donne envie ! Le nouveau niveau auquel nous avons pu nous essayer - et dont les photos ornent ces pages - présente bien quelques-unes des nouveautés de Tenchu 2. Tout d'abord, il est vrai que les armes et objets utilisables sont plus nombreux. La sarbacane empoisonne (très pratique), les flèches de feu font des ravages et il y a même un objet spécial que je n'ai pas réussi à définir qui vous rend quasiment invisible pendant un petit moment. Le truc idiot, c'est qu'apparemment vous ne pouvez pas utiliser une « stealth technique » (vous arrivez derrière l'ennemi et le tuez en admirant une jolie animation) sous cette forme, mais seulement lui donner des coups d'épée pendant qu'il se demande ce qui le touche. Question jouabilité, les sensations restent quasiment les mêmes. Il y a juste une petite latence supplémentaire lorsqu'on regarde autour de soi, par exemple. Autre regret : le lancer de grappin ne vous fait plus profiter de son effet de zoom. Un changement un peu idiot, mais qui tient du détail. A côté de ça, l'ambiance sonore se révèle franchement réussie (c'est la nuit, la pluie tombe et le tonnerre gronde) et il y a des petits pièges bien fourbes auxquels il faut s'habituer - des clochettes sur un fil cachées dans les hautes herbes, par exemple. Bref, si les différentes versions de Tenchu 2 vont toujours en s'améliorant, il ne fait aucun doute que le jeu, dans sa version finale, risque de beaucoup faire parler de lui. Comptez sur nous pour vous le décortiquer de façon chirurgicale, avec un ninja-to bien affûté...



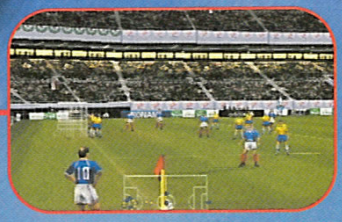


KONAMI®

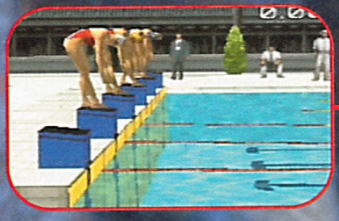
l'Essence du Sport

KONAMI SPORTS

ISS
iss pro evolution



TRACK & FIELD INTERNATIONAL 2



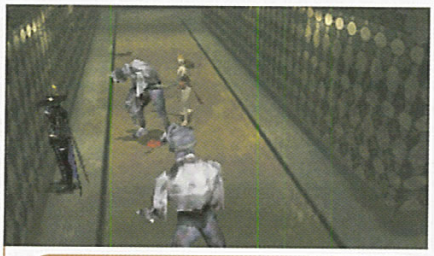
Hot Line 08 36 68 16 15*	3615 KONAMI*	*2,23F/ Mn

PlayStation

internet :www.konami-europe.com
KONAMI OF EUROPE Paris Branch : 23 rue Cambon, 75001 PARIS. Tél : 01 42 44 12 40 - Fax : 01 42 44 12 47.
©1999 Konami Co., Ltd. Tous Droits Réservés.
" et "PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

POUR TOUS PUBLICS

Par Xavier Brun



Prenez garde à cette femme, elle est redoutable. Il faut utiliser une bombe éclair pour la paralyser momentanément.

Certains décors sont quelque peu démesurés.

VAMPIRE HUNTER D

Editeur : JVC - Développeur : Victor (Japon)

Disponible fin mars 2000

MÊME PAS PEUR !

Les morts vivants occupent avec les voitures le haut du pavé en ce qui concerne les centres d'intérêt des joueurs PlayStation. Ce n'est pas une étude scientifique mais une constatation. Ce Vampire Hunter D illustre la tendance.

Ce deuxième trimestre 2000 s'annonce comme un grand cru pour le sanguinolent. Il sera riche en épisodes qui foutent la chair de poule et font accélérer le palpitant : Resident Evil 3, Parasite Eve 2. C'est au tour de Vampire Hunter D (comprenez « D, le chasseur de vampires », je ne suis pas la moitié d'un minable en anglais !) de s'essayer au style Resident Evil. Après l'arrivée de Dracula, Vampire Hunter D s'adresse lui aussi aux amateurs de « bouffe-moi le cou, histoire de me décongestionner quelques hémorroïdes mal placées ! » L'histoire se déroule en 12 090 (si c'est possible !), alors que les vampires sont en voie d'extinction, D, doit retrouver une jeune fille répondant au doux nom de Charlotte afin de la ramener à son père. D n'est pas un Dunpeal ordinaire (mi-homme, mi-vampire), ce qui comporte quelques avantages comme le pouvoir de revenir à la vie ; l'inconvénient c'est le soleil. Il n'aime pas la bronzette, mais D n'a pas été engagé pour aller se dorer la pilule, mais pour combattre ceux qui auraient les dents un peu trop longues et sauver la « fifille » à son papa. Ça va saigner !

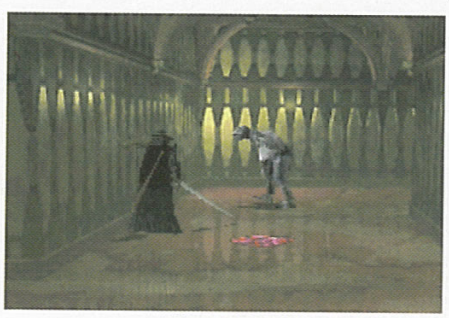
ET POURTANT, ÇA PARTAIT BIEN !

Toute l'action va se dérouler dans l'immense demeure de Carmila (on pense à l'œuvre de Sheridan le Fanu), une nana pas très sympa, morte il y a des milliers d'années. Plusieurs niveaux (quatre étages, deux sous-sols, deux tours, des égouts, une morgue et autre cimetière) remplis de pièces et de couloirs sont à visiter de fond en comble pour avancer dans le feu de l'action. Au détour de ces pièces, D, aux faux airs du fantôme de l'Opéra, devra faire face à des mort vivants, des vampires, des chauves-souris et quelques personnages qui ne veulent visiblement pas que celui-ci mène sa mission à son terme. Jusque là tout va bien, mais de plus près, de nombreux hics (pas le hoquet d'un vampire après une bonne rasade de sang frais) sont à déplorer et altèrent en grande partie l'intérêt de Vampire Hunter. Tout d'abord, les monstres se font remarquer par leur absence et le peu de diversité en la matière. Si l'on sursaute une fois dans le jeu, c'est un exploit. Ensuite, ce sont les décors austères, assez bien rendus, tous semblables les uns aux autres. La musique, quant à elle, ne relève à aucun moment la jauge d'angoisse ou d'appréhension qu'un tel titre devrait susciter (ne vous attendez pas à du Resident Evil). Et pour en terminer avec le chapitre des réclamations, les 4 ou 5 pauvres énigmes à résoudre sont d'une simplicité enfantine. Seule la durée de vie (une petite dizaine d'heures) pourrait relever le niveau. On ne peut raisonnablement pas espérer un retournement de situation d'ici le Travelling. Allez, ne flippez pas, je vous jure qu'il n'y a pas de Nemesis (encore dommage) !

La main gauche est votre meilleur pote, croyez en lui !

L'INVENTAIRE

Contrairement à un autre jeu cité à plusieurs reprises ci-contre, votre personnage n'aura pas la contrainte de choisir les éléments qu'il devra emporter avec lui. Le stockage n'est pas limité et les sauvegardes se font à n'importe quel moment de la partie. Dans cet inventaire, il y a un objet tout à fait original, qu'il est fortement conseillé d'avoir en permanence avec soi : le compagnon de route de D. Il ne manque pas d'humour et n'est autre que sa main gauche. C'est cette dernière qui lui indique la marche à suivre en cas de complications.

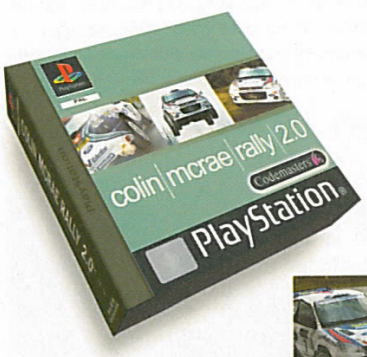


colin|mcrae|rally|2.0

Performances améliorées,
Moteur boosté,
Design époustouflant.

vous|croyez|*vraiment*|être|prêts?

www.codemasters.com



LA simulation de rallye est de retour. Colin McRae Rally 2.0 est là : son moteur a été retravaillé pour donner des résultats au-delà de toutes vos attentes. 21 des voitures de rallye les plus performantes au monde à travers 8 pays, par tous les temps. Un nouveau mode Arcade étonnant avec 6 voitures simultanément sur plus de 8 circuits. Nouveau : le Challenge Rallye, 2 joueurs, 2 voitures, 1 circuit. Des véhicules modélisés avec précision dans des scènes à couper le souffle. Un tout nouveau moteur de gestion physique de la voiture et de ses dommages. Suspensions indépendantes pour les 4 roues. Ecran divisé pour les courses en un contre un. **A vous de jouer !**

PlayStation

Codemasters

GENIUS AT PLAY

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters Limited. "colin mcrae rally 2.0 "™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license.
This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Julien Hubert

TEST DRIVE 6

A 250 SOUS LA TOUR EIFFEL, LES FLICS AU TRAIN...

Editeur : Cryo Interactive - Developpeur : Pitbull (États-Unis) - Disponible en mai 2000

Test Drive est une saga qui aura fait parler d'elle, depuis 10 ans, et pas toujours en bien. Une espèce de performance qu'il convenait de saluer, surtout lorsqu'un éditeur français, Cryo, édite le sixième (et dernier ?) opus en France.

Pour ce sixième opus (le troisième de la série sur PlayStation), Pitbull Syndicate reste aux commandes, mais Accolade n'est plus de la partie. L'éditeur fondateur de la série s'est, en effet, vu racheter par Infogrames l'année dernière... Alors que vient faire Cryo Interactive là-dedans, me direz-vous ? Eh bien, c'est très simple, en fait, ce second éditeur français s'était déjà approprié les droits de Test Drive 6 (pour l'Europe uniquement, car Infogrames reste l'éditeur du jeu aux Etats-Unis) avant ledit rachat... Bref, une histoire bien compliquée pour vous annoncer simplement la venue du nouveau Test Drive ! Après une première vague mythique qui date de plus de dix ans (cf. encart) et deux épisodes « nouvelle génération » très décevants, on espère encore et toujours voir mieux, sur notre bonne vieille Play. Les Test Drive se suivent, se ressemblent et ne nous plaisent pas vraiment... Voyons ce qu'il en est aujourd'hui avec ce nouveau candidat.

Les courses qui se déroulent en ville proposent souvent des embranchements.

La saga Test Drive

Le premier Test Drive ne date pas d'hier, loin de là ! Sorti en 1987 sur différentes plates-formes (Atari ST, Commodore 64, etc.), ce jeu d'Accolade développé par Distinctive Software avait su impressionner les quelques joueurs de l'époque, si bien que la même équipe ne tarda pas à proposer un deuxième épisode, tout aussi mythique que le premier. Le troisième opus (Test Drive III : The Passion, 1990), lui, fut développé en interne par Accolade, le jeu proposait un choix de véhicules prestigieux, des paysages variés, ainsi que des modes de jeu innovants pour l'époque. Ensuite, on n'entendit plus parler de la série pendant 7 ans, jusqu'au jour bénit ou nous apprîmes, la larme à l'œil, le come-back de Test Drive sur plusieurs plates-formes dont notre petite boîte grise favorite ! En 1998, la recette reste strictement la même avec Test Drive 5 (Pitbull/Accolade), qui propose pour la première fois un mode Poursuite, dans lequel vous prenez le rôle des policiers.

PEUT-ÊTRE UN PEU DE CHANGEMENT ?

Eh bien non, désolé, nous n'avons rien de neuf à vous proposer ! Ce sixième opus semble rester dans la continuité de la série... Le feeling de la conduite est encore très orienté vers l'Arcade et l'excellence graphique n'est toujours pas au rendez-vous ! Comme d'habitude, il sera question de disputer des championnats, des courses contre d'autres fous du volant ou contre la montre et, bien sûr, de jouer le rôle de la police dans le mode Poursuite. Au chapitre des nouveautés, tout de même, sachez que Test Drive 6 ne propose pas moins d'une quarantaine de voitures, réparties autour de 15 constructeurs prestigieux tels Dodge, Lotus, TVR ou encore Aston Martin. A l'instar de Gran Turismo, vous commencerez la partie avec une petite somme en poche, qui vous servira à acheter votre première voiture. Ensuite, en remportant des championnats ou en pariant de l'argent sur certaines courses, vous gagnerez quelques billets supplémentaires qui vous permettront de customiser votre bolide ou même d'en acheter un autre encore plus puissant. Sinon, le principe du jeu reste exactement le même : participer à des courses organisées en pleine ville (Paris, Rome, Londres, Hong-Kong...), avec quelques-uns des plus gros monstres roulants du monde. Lancé à une vitesse vertigineuse, vous devrez ainsi faire face à deux types d'obstacles : la densité du trafic et la police qui se lancera à vos trousses toutes les deux minutes ! Une source de fun non négligeable, qui donne lieu à de nombreux accidents et à de gigantesques carambolages. Ce point positif est toujours au rendez-vous, certes, mais semble encore gâché par le reste (réalisation, pilotage...). Nous reparlerons de tout cela plus en détail lors du Travelling, prévu pour le mois prochain.

Les policiers sont prêts à tout pour vous coincer.

Inutile d'éviter les voitures : il suffit de leur rentrer dedans pour passer en dessous... Humm, drôle de gestion des chocs !

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION + DUAL FORCE 790 F
+ 100 F de bon d'achat*

VOLANT ACT LABS + CARTE PSX	590 F
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	269 F
VOLANT MC 2	499 F
SIEGE BACQUET	790 F

*(2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors consoles))

ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	CARTE MEMOIRE+BOITE	49 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE METAL+BOITE	119 F
GAME BOOSTER	399 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
CABLE LINK	99 F	PACK 2 MANETTES SANS FILS	199 F
VIRTUAL GUN	249 F	PACK 2 MANETTES SANS FILS DUAL FORCE	349 F
V.G.A BOX	499 F	MANETTE TURBO	49 F
PRISE PERITEL RGB	49 F	MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	99 F
PACK DE VIBRATION	99 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F
RALLONGE MANETTE	49 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	169 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F

PLAYSTATION

4X4 WORLD TROPHY	**349 F**	FIGHTING FORCE 2	359 F	NASCAR 2000	369 F	SUPERBIKE 2000	369 F
ACE COMBAT 3	349 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	NBA 2000	369 F	SUPERCROSS 2000	369 F
ADVENTURE RACING	**349 F**	**FORMULA ONE 99 COLLECTOR**	**199 F**	**NEED FOR SPEED**		**SYPHON FILTER 2**	**349 F**
ARMY MEN AIR ATTACK	369 F	GRAN TURISMO 2	349 F	**PORSCHE 2000**	**369 F**	TARZAN	349 F
ASTERIX LE FILM	349 F	**GRANDIA**	**369 F**	**PSYCHIC FORCE 2**	**349 F**	TELEFOOT MANAGER	369 F
BEETMANIA	**369 F**	**GUILTY GEAR**	**299 F**	NFL EXTREME	299 F	**TEST DRIVE 6**	**299 F**
BLOODY ROAR 2	349 F	GUNGAGE	269 F	NHL 2000	369 F	**THEME PARK WORLD**	**369 F**
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	299 F	**GUY ROUX 2000**	**369 F**	NHL FACE OFF 2000	349 F	**TIGER WOODS PGA TOUR 2000**	**369 F**
CAESAR PALACE 2000	329 F	HOT WHEELS TURBO RACING	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	TINY TANK	299 F
CHESSMASTER 2	349 F	HUGO 2	299 F	**PREMIER MANAGER 2000**	**349 F**	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
COLIN MC CRAE RALLY 2	**369 F**	**HYDRO THUNDER**	**349 F**	**RAILROAD TYCOON 2**	**349 F**	TOMB RAIDER 4	249 F
COLONY WARS 3	349 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TONY HAWK SKATE BOARDING	369 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	RAT ATTACK	349 F	TOY STORY 2	369 F
COOL BOARDERS 4	349 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	RAYMAN 2	369 F	TRACK N FIELD 2	369 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	J.MADDEN 2000	369 F	RAZMOKETS + 2 FIG.	399 F	**UEFA 2000**	**369 F**
CRISIS BEAT	**349 F**	**JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**	**329 F**	READY TO RUMBLE 2	369 F	URBAN CHAOS	369 F
CROC 2	369 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	V-RALLY 2	359 F
DIE HARD TRILOGY 2	**369 F**	**LEGACY OF KAIN II SOUL REAVER**	**269 F**	**ROAD RASH JAILBREAK**	**369 F**	**VAMPIRE HUNTER D**	**369 F**
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	**369 F**	LEGEND OF KARTIA	299 F	ROLLCAGE STAGE 2	349 F	**VEGAS GAMES**	**349 F**
DRACULA RESSURECTION	**369 F**	LEGO RACERS	329 F	RONIN BLADE	349 F	**VICTORY BOXING 3**	**349 F**
DUNE 2000	369 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	**RUGBY 2000**	**369 F**	VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE	329 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	LES SCHTROUMPFS	349 F	**SAGA FRONTIER 2**	**369 F**	WARPATH: JURASSIC PARK	369 F
EPGA GOLF	349 F	LEGO ROCK RAIDERS	329 F	SHADOWMAN	349 F	**WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER**	**299 F**
EHRGEIZ	349 F	MARVEL VS CAPCOM	329 F	SILENT HILL	369 F	WILD ARMS	299 F
F1 2000	369 F	**MEDIEVIL 2**	**349 F**	SOUTH PARK LUV SHACK	329 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	MEDAL OF HONOR	369 F	SOUTH PARK RALLY	329 F	X-FILES	349 F
FEAR EFFECT	**369 F**	MICRO MANIACS	369 F	**STAR OCEAN 2**	**369 F**		
FISHMAN'S BAIT 2	**329 F**	MISSILE COMMAND	299 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	299 F		
FIFA 2000	349 F	**MUPPET RACE MANIA**	**349 F**	STREET FIGHTER COL. 2	299 F		
		MUSIC 2000	349 F	**STREET SKATER 2**	**369 F**		

PROMO PSX

ALIEN TRILOGY +MEMO	199 F	DREAMS	149 F	**METAL GEAR SOLID**	**169 F**	SPEED FREAKS	149 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F	**FIFA 99**	**169 F**	MONACO GP 2	99 F	SPYRO	169 F
APE ESCAPE	149 F	FINAL FANTASY 7	149 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	169 F	**SPYRO 2**	**199 F**
ATLANTIS	**149 F**	FORMULA ONE 97	149 F	MOTO RACER	169 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
BATTLE SPORT	99 F	**FORMULA ONE 99**	**149 F**	**MOTO RACER 2**	**169 F**	TAIL CONCERTO	149 F
BUGS LIFE	169 F	FORSAKEN	99 F	**MULAN**	**99 F**	TAI FU	169 F
C.C. ALERTE ROUGE	149 F	G.POLICE	149 F	NASCAR 99	99 F	TENCHU	149 F
C.C. MISSION TESLA	149 F	**G.POLICE 2**	**99 F**	NBA LIVE 99	149 F	TEKKEN 3	149 F
CENTIPEDE	199 F	GRAN TURISMO	149 F	NHL 99	149 F	TIME CRISIS	149 F
CHINE	**149 F**	GTA	169 F	ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	149 F	TOCA TOURING CAR 2	169 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F	**GTA 2**	**199 F**	**POINT BLANK 2**	**99 F**	TOMB RAIDER 2	169 F
COUPE DU MONDE 98	149 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	POPULOUS	149 F	TOMB RAIDER 2 +MEMO + SOL	199 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F	HEART OF DARKNESS	169 F	RAYMAN	99 F	**TOMB RAIDER 3**	**169 F**
CRASH BANDICOOT 3	**169 F**	IRON BLOOD	99 F	RESIDENT EVIL 2	169 F	VANDAL HEART	99 F
CROC	169 F	ISS PRO	199 F	REVOLUTION X	99 F	VIRUS	149 F
DIE HARD TRILOGY	169 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F	**RIDGE RACER 4**	**169 F**	**WIPE OUT 3**	**149 F**
		LUCKY LUCKE	**169 F**	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	WWF WARZONE	169 F
		MAGIC CARPET	99 F	SMALL SOLDIERS	99 F		
		MEDIEVIL	149 F				

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom : ..... Prénom : .....

N° Client(si déjà client): ..... Age : ..... Ans Téléphone : .....

Adresse : .....

Code Postal: ..... Ville: ..... Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

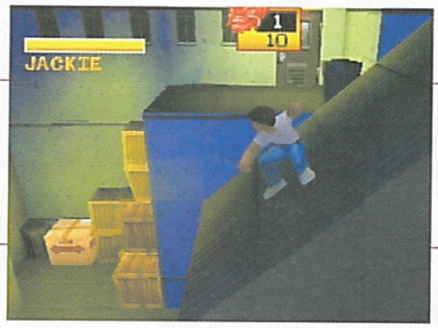
Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

PSX MAG

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

HONG-KONG DÉBARQUE SUR PLAY



Editeur : Sony C.E. - Développeur : Radical Ent.(U.S.A.) - Disponible en mai

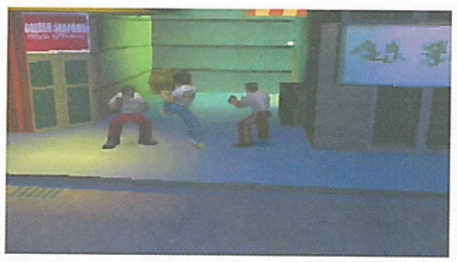
Après avoir disparu de la circulation, Jackie Chan, le jeu, revient enfin. Un léger retard qu'il aura été bon d'utiliser afin d'optimiser un produit qui aurait sans doute mérité mieux.

Le très fracturé Jackie Chan était attendu depuis de nombreux mois sur PlayStation. Euh plus d'un an pour être précis. A l'époque, le projet de Radical Entertainment semblait des plus prometteurs. Participation active de la star pour les séances de motion capture, réalisation technique proposant une touche graphique intéressante, oui, nous espérions beaucoup. Trop ? Euh, après nous être enfin essayés à Stuntmaster, il paraît évident que le retard accumulé rejailli sur la qualité d'ensemble du titre. En somme, on se retrouve devant un énième jeu de combat à progression (beat them all) avec quelques éléments de plate-forme. Bon au niveau du scénar', le grand-père de Jackie a eu l'excellente idée de se faire kidnapper par une organisation de mafieux. Bien évidemment, pas content Maître Chan va s'empresser de faire parler ses pieds et ses poings.

Encerclé par de nombreuses racailles, Jackie garde des techniques d'évitement.

FACÉTIEUX MAIS UN PEU LOURD

L'un des intérêts du jeu reste la possibilité de reproduire à l'écran la plupart des pirouettes de Jackie ou même de détruire certains pans du décor. C'est la touche « comme dans les films ». Prenez votre élan, appuyez-vous sur le mur et c'est parti pour un kick flip se finissant dans la mâchoire d'un de vos adversaire, tandis que la table s'affaissera. Il existe naturellement une gamme variée de coups plus ou moins spéciaux. Malheureusement, Stuntmaster garde les défauts, plus ou moins inhérents, du genre. A commencer par une grande répétitivité des situations. Hop, vous arpentiez l'une des cinq zones de jeu, un petit groupe de voyous se ramène. Le combat peut débuter. Alors si la palette de coups semble assez vaste, avec la possibilité de découvrir de nombreux enchaînements, comme d'habitude après vous être amusé à varier les frappes et les chopes, vous aurez tendance à abuser de techniques ultra-simplistes mais particulièrement efficaces. Les développeurs avaient alors pensé intégrer des séquences de plate-forme, mais il faut savoir que tristement Jackie pèse virtuellement plusieurs tonnes. Il réagit lentement, ne se manie pas avec grande souplesse. Dommage. Dans le fond, le jeu mise sur les facéties de Jackie Chan et sur son gameplay. Pour le moment, si rien n'est amélioré, la méfiance restera de mise.



Vous pourrez détruire quelques éléments en fond de décor.

L'homme qui tombait à pic

Depuis près de 20 ans, le gars Jackie enchaîne les films à une cadence infernale. Pas le temps de se reposer peut-être, mais suffisamment en tout cas pour ruiner chacune des parties de son corps. Le chiffre est révélateur : 20 ans de carrière, plus de 20 blessures dont certaines particulièrement vilaines. Allez en vrac, l'œil sorti de son orbite, fracture du nez, luxation du cou, grave hématome au crâne, dislocation de l'épaule, fracture des côtes... bon on s'arrête là ? Très philosophe, Jackie déclare : « Mon corps est habitué à souffrir. Après toutes ces années j'ai appris à ne jamais trop attendre avant de me lancer. Maintenant je ne me dis même plus que je risque en permanence de me briser la jambe, le bras, ou même le crâne ». Mais vous savez, comme aime le préciser Mister Chan : « Je n'utilise jamais aucun effet spécial. Je suis l'effet spécial. En Asie j'ai le même impact que Jurassic Park et E.T. réunis » ! C'est beau la vie...

CASTING

Par Julien Chièze

4X4 WORLD TROPHY

À FOND DANS LA BOUE

Editeur : Infogrames - Disponible fin avril

Pour nous, les Hummer sont aussi connues que le groupe Ugly Appetizer (un groupe guatémaltèque ma foi fort sympathique), et pourtant il s'agit de l'une des quatre roues motrices les plus prisées aux Etats-Unis. C'est avec l'intention bien « marketing » de capitaliser sur le succès de la bête et la tendance « cheveux au vent, liberté d'écraser toutes les plates-bandes et de se sentir wild » qu'Infogrames se lance dans ce qui n'est, dans le fond, qu'une énième simulation de course autos.

Bien que détenteur de la licence exclusive Hummer, 4x4 World Trophy ne se contente pas d'être une simple vitrine publicitaire pour la marque. Vous retrouverez ainsi 27 autres types de bolides en provenance des usines Ford, Subaru, Land Cover et dont la seule similitude reste leurs énormes et disgracieuses roues. Histoire d'attirer les fanatiques de ce genre de mécaniques, vous aurez aussi la possibilité de régler de nombreux paramètres. Espérons juste que cela ne se limite pas à une sélection des pneumatiques et qu'on puisse réellement mettre les mains dans le cambouis. Sinon attendez-vous à une conduite très nerveuse sur les 11 circuits présentés dans le mode World Tour. Le jeu pouvait se retrouver d'un jour à l'autre en magasin, la tradition veut que le lecteur avisé de PlayStation Mag. attende le Travelling avant de se lancer dans l'aventure Hummer.

Dérapages de folie, vols planés surréalistes, on ne se refuse rien au volant d'un Hummer !

Désolé! Mais ici on fait pas danse classique !

3615 Consol Plus * 2,23 F la mn

Attention CHUTE de PRIX

Revendeurs, Contactez-Nous !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

LES NEWS			
JOJO BIZARRE ADVENTURE	329 F	NHL PRO 2000	329 F
VICTORY BOXING 3	329 F	ROADSTERS	329 F
DIE HARD TRILOGY 2	329 F	RAILROAD TYCOON 2	329 F
DRACULA	329 F	COLONY WARS 3	329 F
GRANDIA	329 F	SYPHON FILTER 2	329 F
SHERIFF FAIS MOI PEUR !	329 F	URBAN CHAOS	329 F
STREET SKATER 2	329 F	GUILTY GEARS	329 F
THEME PARK WORLD	329 F	SAGA FRONTIER II	349 F
FISHERMAN BAIT 2	329 F	VAMPIRE HUNTER D	349 F
JIMMY WHITE BILLARD	329 F	TIGER WOODS 2000	349 F
F 1 2000	329 F	FEAR EFFECT	349 F
UEFA 2000	349 F	ROAD RASH JAILBREAK	349 F
		COLLIN MAC RAE 2	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

A TOUS LES PRIX !

CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 04/ 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

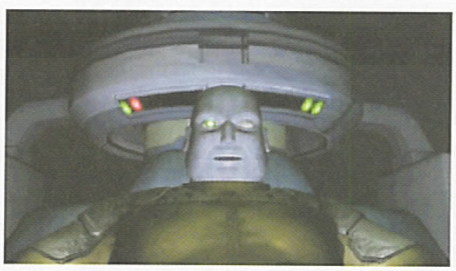
Par Julien Hubert

SILENT BOMBER

NOUVELLE BOMBE DU JEU D'ACTION

Editeur : Virgin Interactive - Développeur : Bandai (Japon) - Disponible en mai 2000

Puisqu'il s'agit de parler originalité, Silent Bomber pourrait bien se distinguer. Un jeu d'action bien pensé et plutôt bien réalisé.



Wonderswan : la portable de Bandai

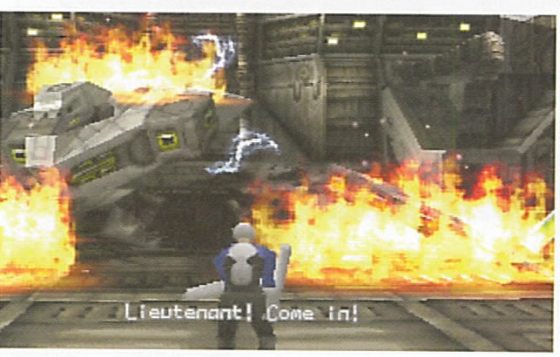
Dans le domaine du jeu vidéo, Bandai n'est pas exclusivement éditeur et développeur... Ce géant nippon aux mille et une licences juteuses est en effet également constructeur. Après deux essais ratés sur le marché des consoles de salon (Pippin et Playdia), il a préféré se lancer dans l'univers des consoles de poches. Heureusement, Bandai a eu l'intelligence d'annoncer dès le départ des possibilités de compatibilité du Wonderswan vers quasiment toutes les consoles de salon du marché, dont notre chère PlayStation ! En fait, il sera bientôt possible d'échanger des données entre un jeu Wonderswan et son homologue PlayStation en passant par le port communication infrarouges du PocketStation (la carte mémoire spéciale commercialisée uniquement au Japon à ce jour). Que de choses inédites chez nous, et c'est bien dommage !

A l'heure où les joueurs deviennent de plus en plus exigeants et réclament des titres originaux, proposant toujours des innovations ou de nouveaux concepts, certains genres sont en perdition... Il y a bien sûr les jeux de combat en 2D, mais aussi les jeux d'action « vieille école ». Dans ce genre, Silent Bomber représente l'une des meilleures productions japonaises de l'année dernière (il est sorti en décembre 99). A la manière d'un One, par exemple, son principe est très simple : vous devez traverser différents niveaux de bout en bout, en nettoyant les lieux jusqu'au boss, qu'il faudra enfin abattre pour passer au niveau suivant. L'avantage avec ce type de divertissement, c'est que tout le monde s'y retrouve, il n'y a rien de bien compliqué à assimiler ! Malheureusement, la plupart du temps, tout devient répétitif... Mais ce n'est pas le cas avec Silent Bomber, qui inclut une certaine diversité, quelques originalités et même de petites subtilités !

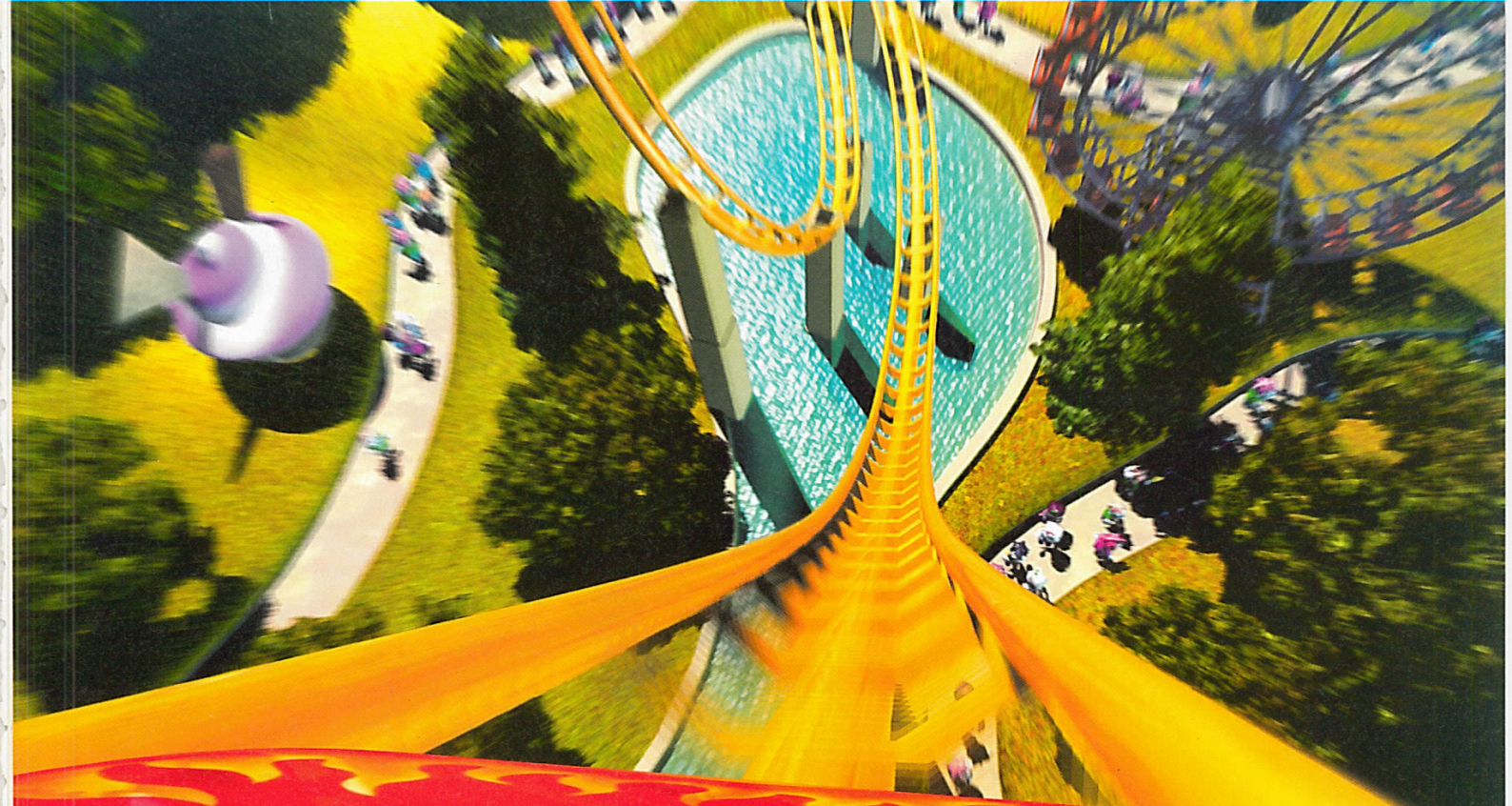
UN PEU D'INFILTRATION, BEAUCOUP DE DESTRUCTION

Vous incarnerez Juta (prononcez Yuta), l'un des meilleurs éléments d'un groupe d'intervention d'élite, dans un futur proche. Votre mission : vous infiltrer dans un énorme vaisseau spatial, qu'il faudra intégralement neutraliser. Les ennemis que vous rencontrerez sont nombreux et variés, pour vous en débarrasser, outre vos capacités et votre forme physique hors du commun, vous disposerez d'un arsenal plutôt particulier... Notre héros possède en effet deux générateurs de bombes, fixés sur chacun de ses avant-bras. L'un d'eux vous permet de poser des bombes classiques, générées à l'infini, et de les faire exploser quand vous le désirez, après avoir pris le soin de vous éloigner bien sûr. En maintenant la pression sur le bouton, vous ferez apparaître une zone de visée qui vous permettra de « verrouiller » un ennemi en particulier pour lui envoyer directement vos charges explosives. L'autre générateur vous propose d'utiliser des bombes plus spécifiques (celles au napalm pour brûler des ennemis humains, d'autres magnétiques pour neutraliser les monstres mécaniques, etc.), que vous serez obligé d'utiliser dans certaines situations. Alors si le but de chaque mission sera fatalement de faire péter toutes les cibles, il sera tout de même nécessaire de le faire avec finesse et réflexion (bon, ça ne vole pas très très haut non plus, bien sûr !). Les premières parties nous ont donc laissés de très bonnes impressions : le fun est bien là, l'action est si rapide que l'on ne s'ennuie pas une seule seconde, et le jeu est étonnamment prenant. Ceci s'explique surtout par la diversité des missions et des décors, et par la mise en valeur du scénario (vous entrez dans le vif du sujet après une intro, et l'histoire évoluera entre chaque mission avec des briefings sur les raisons de vos agissements, et quelques cinématiques pour les mettre en images). Vos supérieurs vous donneront même des conseils ou de nouveaux ordres par radio, pendant vos missions. Bref, ajoutez à tout cela une réalisation graphique de haut niveau, un mode Deux Joueurs en duel, et vous obtiendrez un titre classique mais vraiment intéressant à jouer. Saluons d'ailleurs, au passage, l'initiative de Virgin Interactive, qui éditera ce jeu chez nous. Les doublages et sous-titres étaient encore en anglais, dans notre version bêta, mais tout devrait être traduit dans une prochaine version Travelling, normalement prévue pour le mois prochain.

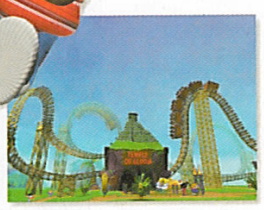
Des scènes cinématiques introduisent les différentes missions du jeu.



Action et explosions non-stop !



Vous avez eu assez d'imagination pour le construire.
Aurez-vous assez de courage pour l'essayer ?



Amusez-vous en créant, gérant, et testant votre parc d'attractions.

www.themeparkworld.com

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

HOT LINE
08 36 68 55 18

PlayStation

PC CD

(c)1999 Electronic Arts. Bullfrog, le logo Bullfrog, Theme Park World et le logo Theme Park World sont des marques commerciales et/ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Bullfrog Productions Ltd est une société d'Electronic Arts(TM). Playstation and PS sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

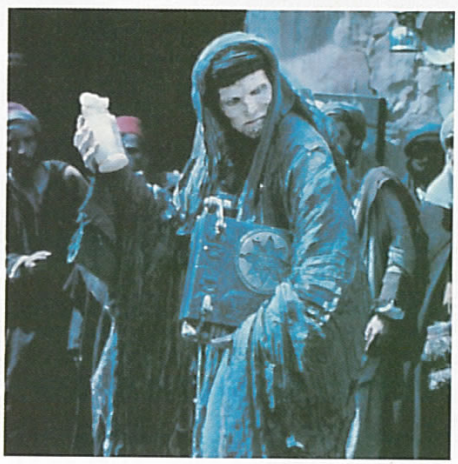
Par François Donatien

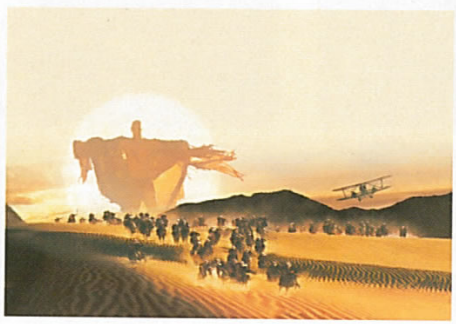
DVD LAND

PlayStation Mag. se met au DVD. Pas le choix, la PlayStation 2 ne tardera plus à arriver. Cela dit, on ne s'en plaindra pas. Si vous voulez en savoir plus sur les spécificités Home Cinema de la PlayStation 2, envoyez votre courrier !

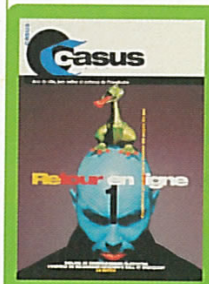
Dans la série des choses auxquelles il va falloir songer à se familiariser - en dehors des impôts à payer - on trouve le DVD. Parce que la PlayStation est sur le point de déborder du simple cadre du jeu vidéo pour entrer de plain pied dans le monde du Home Cinema, PlayStation Mag. commence à s'intéresser de près au DVD et à tout ce qui l'entoure. Si vous vous posez des questions sur les capacités de la PlayStation 2 en tant que lecteur DVD, n'hésitez pas à nous écrire et, chaque mois, nous tenterons de vous en dire un peu plus sur les spécificités techniques de la bête. DVD ? DTS ? Sortie optique ? Et puisqu'on y est, nous essayerons aussi de suivre l'actualité DVD-Vidéo, de façon à ce que vous puissiez commencer à vous confectionner une véritable collection. C'est bien beau de se précipiter sur la PlayStation 2 mais si vous n'avez pas de DVD-Vidéo à mater... vous risquez d'être déçu.

Pour inaugurer cette série, on commencera ce mois-ci avec **La Momie** de Stephen Sommers. Le remake de ce film de 1932, outre un son irréprochable, propose dans sa version DVD le film annonce original, un making of de 50', les scènes supplémentaires en VO sous-titrées, les commentaires audio de Stephen Sommers et de nombreuses infos sur les effets spéciaux. Idéal pour tester les capacités audio (excellent son Dolby Digital 5.1 en anglais et français) et vidéo de sa PlayStation 2 ! Le long-métrage en lui-même, pour ceux qui ne connaissent pas, s'avère être suffisamment distrayant pour composer un moment DVD agréable. En tout cas, ce film grand spectacle est idéal pour profiter du potentiel DVD. L'ampli Dolby Digital sera évidemment vivement conseillé pour faire vibrer les murs de la « casa ».





Casus Belli, le retour attendu



C'est sûr, ce n'est pas une grosse surprise pour moi... Mais ça fait toujours plaisir de voir un phœnix renaître, et Casus Belli, ZE magazine du jeu de rôle en France et chez nos voisins francophones fête son retour ! Voilà, comme ils ne sont, somme toute, pas très loin de nous, tant le monde est petit, surtout celui du jeu, il nous paraissait important de signaler la parution de ce numéro 1 d'un Casus entièrement revisité. Bonne chance au sieur Guiserix et à son équipe !

+ DE 180 MAGASINS

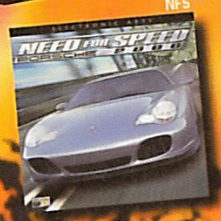
Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

NFS



F1 2000

Galerians

UNE EXPLOSION DE NOUVEAUTÉS chez Difintel-Micro

Syphon Filter 2

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 07 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 23 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (Bème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 80
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 66
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 18 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• Fecamps • Melun • Louviers • Sucy-en-Brie • Cambrai • La Réunion • Carcassonne • St-Germain-en-Laye • Boulogne • Rouen 2 • La Roche-sur-Yon • Issy-les-Moulineaux • Louvres • Colmar • Narbonne • Paris • Marmande • Saint-Lo • Pessac

MAROC
• Casablanca.

PORTUGAL
• Lisbonne 1 et 2

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux de 18 ANS

Dans la série on prend les mêmes et on recommence, voici notre ami Tombi. Oui, celui qui a les cheveux roses et qui combat les Cochons démoniaques pour retrouver sa promise, la belle Tabby.

Editeur : Sony/C.E. - Développeur : Whopeecamp (Japon) - Disponible en mai 2000

TOMBI 2

TOMBI AU PAYS DU JAMBON

Le pauvre Tombi goûtait des vacances bien méritées, les doigts de pied en éventail, lorsqu'il fut interrompu par son pote Zippo qui lui apportait une missive. Cette dernière indiquait que sa bien-aimée, Tabby, avait été kidnappée par les Cochons démoniaques, ennemis jurés de notre héros. « Fichtre, pas une minute à perdre, s'exclama Tombi. Il me faut retrouver ma belle. J'irai par monts et par vaux, quoi qu'il advienne, pour voler à son secours et la délivrer des mains tordues de ces horribles Cochons ! Pas de temps à perdre ! - Ne t'enflammes pas trop vite, lui rétorqua Zippo, notre quête risque d'être plus ardue que tu ne le crois. Nos contrées sont vastes, inconnues et peuplées de créatures féroces aux dents acérées. Je décide donc de t'accompagner et de t'offrir mon aide précieuse, et pour du beurre en plus, pas besoin de rétribuer mes services ! - Top-là, mon fidèle compagnon ! J'accepte ton offre avec une joie non feinte. Notre temps est dorénavant compté pour retrouver au plus vite ma douce et tendre amie Tabbi. » Tombi savait qu'il allait devoir de nouveau affronter les Cochons énervés, qu'il avait déjà combattus dans le premier opus. Car on ne se débarrasse pas d'un vilain Cochon si facilement, nom d'une rondelle de salami ! Le porc est fourbe et agile, malgré un embonpoint marqué. L'épopée de notre héros sera donc une nouvelle fois ponctuée de nombreuses énigmes. Et, pour une fois, ces dernières sont bien ficelées tout en étant faciles, de sorte que l'on prend plaisir à les résoudre, surtout lorsque l'on est âgé de 8-12 ans. La durée de vie est également assez longue pour un jeu destiné aux plus jeunes, ce qui assez rare.

On appuie sur le triangle pour visualiser ces drôles d'items dont l'utilisation peut se révéler utile plus tard.

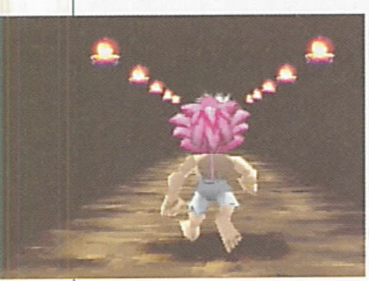
On regrette l'absence d'une vue d'ensemble pour visualiser son champ d'action. On aura tendance à se jancer dans le vide au hasard.

UNE AVENTURE EN 3D

En effet, petite nouveauté par rapport au premier Tombi, le 2e épisode est offert en 3D avec tous les avantages que cela comporte. On peut ainsi admirer sa belle chevelure rose en relief. Et tout se déroule dans une bonne fluidité qui permet aux différents personnages de se mouvoir sans problèmes et avec bonheur. Un petit défaut néanmoins transpire de cette aventure : il y a beaucoup de « parlote ». Tombi doit trop souvent demander des indications, au lieu

Dans la série, mais où donc se cache notre ami Tombi ? La réponse est . . .

de déambuler au hasard et réfléchir à ses actions et à leurs conséquences. De ce fait, les énigmes sont de plus en plus nombreuses et courtes. Un autre mauvais point réside dans les angles de vue figés. On ne peut pas diriger les caméras à notre guise, ce qui handicape plus souvent qu'on ne le souhaiterait. On est ainsi parfois contraint de se lancer un peu au hasard sans savoir où l'on va atterrir ! Tombi n'est pas évident à manier au premier abord, mais on s'y fait assez vite. En outre, Tombi est bien élevé et ne se déplace que dans les chemins où il est nécessaire qu'il aille, ce qui frustrera peut-être les randonneurs dans l'âme. A part ces menus défauts vite oubliés, l'aventure de notre bonhomme aux cheveux roses se révèle entraînante, agréablement colorée et diversifiée. On rencontre de nombreux personnages, ce qui contribue à espacer les actions et à maintenir un certain rythme. Malheureusement, on vient facilement à bout des méchants Cochons. Il suffit de les attraper en leur sautant dessus et de les balancer énergiquement. C'est tout ! Pour les Cochons volants, on utilisera le boomerang et basta. Dommage, on aurait aimé un peu plus de pugnacité chez nos adversaires pour les découper en tranches, par exemple. Mais j'oublie que ce jeu est destiné aux plus jeunes, donc non violent ! En tout cas, les adeptes du jeu de plate-forme s'en donneront à cœur joie.



Tombi face au terrible Trou Noir de la Force Obscure du Bogue de l'An 2000 qui n'a même pas eu lieu ! ! !

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

CONSOLE
790F
LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK.

OFFRE EXCEPTIONNELLE :
POUR L 'ACHAT D'UN JEU NEUF* NOUS VOUS OFFRONS UN PAD PSX.
ATTENTION QUANTITÉS LIMITÉES.

* JEU A PARTIR DE 329 F. OFFRE NON CUMULABLE

JEUX PLAYSTATION OCCAZ

LEGACY OF KAIN	49 F
EVIL ZONE	99 F
WILD 9	99 F
RIDGE RACER 4	99 F
UEFA CHAMPIONS	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
MONACO GP 2	99 F
F1 98	99 F
HEART OF DARKNESS	99 F
O.D.T	99 F
EXODE D'ABE	129 F
COLONY WARS 2	129 F
TENCHU	149 F
FIFA 99	149 F
WARZONE	149 F
F1 99	149 F
MONDE DES BLEUS	149 F
SHANGHAI	149 F
BREATH OF FIRE 3	179 F
SILENT HILL	189 F
DRIVER	189 F
X FILES	199 F
AMERZONE	199 F
SOUL REAVER	199 F
WARZONE 2100	199 F
JADE COCOON	199 F
TAI FU	199 F
DREAM STORY	199 F
NHL 2000	199 F
NASCAR 2000	199 F
SPYRO 2	249 F
DINO CRISIS	249 F
TRACK & FIELD 2	299 F

JEUX PLAYSTATION NEUF

BEATMANIA + DJ CONTROLLER	TEL .
COLIN MC RAE 2	349 F
COLONY WARS 3	199 F
CRASH BANDICOOT 3 PLATINIUM	169 F
CRISIS BEAT	349 F
DIE HARD TRILOGY 2	349 F
DISCWWORLD NOIR	349 F
DRACULA RESURRECTION	349 F
FEAR EFFECT	349 F
FORMULA ONE 2000	349 F
GALERIANS	349 F
GRAN TURISMO 2	329 F
GRANDIA	349 F
INT. TRACK & FIELD 2 promo II	299 F
ISS PRO EVOLUTION	349 F
JEDI POWER BATTLE	349 F
LEGEND OF LEGAIA	299 F
MEDIEVIL 2	349 F
MUPPET RACEMANIA	299 F
NEED FOR SPEED 5 : PORSCHE	349 F
PRINCE NASSEEM BOXING	349 F
RALLY MASTERS	349 F
RAYMAN 2	349 F
RESIDENT EVIL 3	349 F
RUGBY 2000	349 F
ROAD RASH JAILBREAK	349 F
ROLLCAGE 2	349 F
RONALDO V FOOTBALL	349 F
SAGA FRONTIER 2	349 F
STAR OCEAN 2	349 F
SYPHON FILTER 2	349 F
THEME PARK WORLD	349 F
VANDAL HEARTS 2	349 F

PLAYSTATION hit

LE PACK DU MOIS
SYPHON FILTER 2 VF + ACTION REPLAY
= 399F
JEU SEUL 349 F

LE PACK DU MOIS
RUBGY 2000 VF + ACTION REPLAY
= 399F
JEU SEUL 349 F

PLAYSTATION accessoires

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
o CHEQUE BANCAIRE o MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

Japon, le 4 mars 2000. La PlayStation 2 est là. Entre les scènes d'hystérie constatée à Akihabara, le quartier très hi-tech de Tokyo et la surexposition médiatique qui fait dire ou entendre tout et n'importe quoi, la PlayStation 2 aura toutefois réussi son envol. Un démarrage en trombe riche de records établis dès le premier week-end. Une avalanche de vidéos et un tour d'horizon de l'actu' PlayStation bien évidemment placé sous le signe de la PS2.

Le sacre de la PlayStation 2

« Nous étions persuadés que le lancement de la PlayStation 2 serait excellent, et visions sur un succès plus important que celui de notre précédente console. Il s'agit d'une plate-forme aux usages multiples qui va aussi permettre aux foyers de s'ouvrir sur les jeux en réseau et le commerce sur le Net. Après avoir écoulé 980 000 consoles le premier week-end, nos objectifs sont désormais de vendre 1,4 million de machines d'ici la fin mars. Ensuite, chaque mois, 500 000 nouvelles consoles seront proposées à la vente. » Voici la déclaration confiante de Kiyoshi Yamakawa, conseiller économique chez Sony, qui confirme ainsi toutes les ambitions de la société à l'issue du lancement phénoménal de la PlayStation 2. C'est ainsi effectivement 980 000 consoles qui se sont écoulées en l'espace de 48 heures, la répartition des ventes s'effectuant de la manière suivante. En magasin, ce sont quelques 600 000 consoles, sur les 720 000 machines produites pour le 4 mars, qui ont été vendues, tandis que 380 000 Play 2 avaient été pré-commandées sur le site PlayStation.com ouvert dès le 18 février. Pour mémoire, en s'écoulant à moins de 300 000 exemplaires le jour de son lancement, la PlayStation avait déjà établi un record de vente lors de sa sortie au Japon en 1994. Des chiffres que l'on pourrait actuellement qualifier d'anecdotiques, et qui sont bien révélateurs de l'importance qu'a désormais pris ce marché.

Parce qu'elle le vaut bien ?

Visiblement excédé par le succès remporté par Miss Croft, Ubi Soft a décidé de s'associer à Sony Pictures Consumer Products afin de proposer sa riposte de charme. Apparemment tout aussi bien foutue que l'héroïne d'Eidos, mais en version un peu plus blonde et plus réelle, c'est donc la très glamour Pamela Anderson qui tiendra la vedette de l'adaptation vidéo-ludique de V.I.P. sur PlayStation 1 et 2. Pour ceux qui ne seraient pas au courant, il s'agit d'une série télé supra-intellectuelle plébiscitée aux Etats-Unis où elle a même été sacrée « émission préférée des teenargers américains ». Dans chaque épisode, toujours plus puissants en intensité dramatique, outre le fait d'afficher ses formes généreuses et son jeu d'actrice ultra-convaincant, l'ancienne naïade passe son temps à escorter des présumées grandes stars du showbiz hollywoodien. Un boulot de garde du corps en somme pour la très désiliconnée Vallery Irons que vous devrez incarner dans le jeu d'action/aventure en 3D prévu pour novembre 2000. Au moins en attendant Love Story sur PlayStation 2, certains d'entre vous auront de quoi fantasmer le pad à la main. Une préfiguration de l'Emotion Engine ?

La rançon du succès

Début mars, impossible d'ouvrir un journal, d'allumer la radio ou la télé sans entendre parler de la PlayStation 2. Attendue au tournant la console n'a pas fléchi sous la pression... pourtant en coulisses tout n'a pas été parfait. Quelques problèmes mineurs sont donc venus entacher la fête, mais quoi de plus normal lors d'un lancement de cette ampleur ? A commencer par un rapport du Nikkei Online qui souligne qu'un problème de Memory Card a été constaté. Perte de données, problème avec le programme DVD (inscrit sur la Memory Card et retéléchargeable à tout moment via le CD d'utilitaire) sont le plus fréquemment mentionnés. Sur les neufs premiers jours d'exploitation, Sony aurait ainsi reçu près de 12 300 appels, certains mettant en lumière quelques malfonctions. Le plus inquiétant reste néanmoins l'annonce de l'agence Reuters, immédiatement relayée par Sony, qui voudrait qu'un pirate informatique soit parvenu à mettre la main sur les informations confidentielles (sauf le crucial numéro de carte de crédit, ouf !) de 266 personnes ayant pré-commandées leur console sur le site PlayStation.com. D'après Sony, l'incident n'aurait toutefois pas dépassé les 22 minutes, délai après lequel la faille a été définitivement éliminée. Sony s'est bien évidemment empressé de dédommager les malheureux clients.

Le coin du Net

Parler de la PlayStation 2 ça va bien deux, trois secondes, mais admirer les premiers jeux avouez que cela reste bien plus intéressant. Nous sommes d'accord. Ainsi comme promis, asseyez-vous confortablement, faites ronronner votre modem et apprêtez-vous à rester scotché devant les vidéos des douze titres les plus attendus du moment. Starting to download...

Gran Turismo 2000
http://www.coremagazine.com/news/1786.php3

Dark Cloud
ftp://ftp.dailyradar.com/movies/sony/021800darkcloud.mpg

Evergrace
http://www.dailyradar.com/previews/game_preview_367.html

Tekken Tag Tournament
http://headline.gamespot.com/news/00_02/18_vg_tekken/index.html

Onimusha
http://headline.gamespot.com/news/00_02/18_vg_onione/index.html

Jikkyou World Soccer
http://www.gaming-age.com/media/ps2festival1.mpeg

Gekikukan Pro Baseball
http://www.coremagazine.com/news/1821.php3

Ridge Racer V
http://headline.gamespot.com/news/00_02/19_vg_rrv/index.html

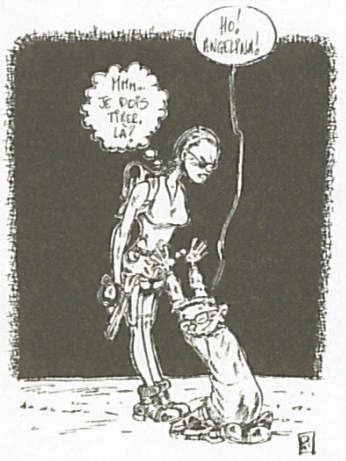
Driving Emotion Type-S
http://headline.gamespot.com/news/00_02/18_vg_types/index.html

Fantavision
http://www.coremagazine.com/news/1793.php3

Super Snowboarding X
http://headline.gamespot.com/news/00_02/19_vg_ssx/index.html

Dead or Alive 2
http://headline.gamespot.com/news/00_02/18_vg_doa/index.html

Plutôt Jolie la vraie Lara

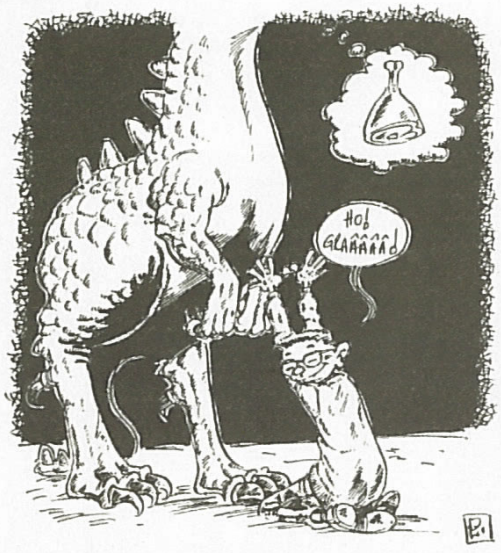


Le suspens était à son comble. Anxieuses, les très explosives Catherine Zeta Jones, Denise Richards, et Georgette Sciamolette restaient suspendues à la décision du metteur en scène Simon West (Les Ailes de l'Enfer). « L'heureuse élue est... Angelina Jolie » ! Voilà, ça y est, c'est acquis, les fans de Tomb Raider connaissent enfin le nom de l'actrice qui aura la lourde tâche de représenter Lara Croft à l'écran. Depuis le temps qu'on en parlait, le projet financé par la Paramount a pris un conséquent retard mais semble désormais définitivement sur les rails. Ainsi outre Angelina Jolie (en course pour les Oscars pour son rôle dans Girl, Interrupted et qu'on a récemment aperçu aux côtés de Denzel Washington dans The Bone Collector), l'équipe comprendra des scénaristes ayant collaboré au film de John Woo Face/Off, et une rumeur soulignerait l'éventuelle présence de Rene Russo (L'affaire Thomas Crown) qui devrait alors interpréter le rôle de la mère de Lara. Sinon, en ce qui concerne les premières bribes de script, on semble de plus en plus s'orienter vers une sorte de remake féminin d'Indiana Jones. Lara serait effectivement une richissime magnat de la presse qui passerait ses temps libres à explorer des temples pour y collecter des trésors. Le premier tour de manivelle est prévu pour cet été.

L'arcade sous le coup de l'émotion

Saviez-vous que Sony Computer Entertainment venait officiellement d'annoncer la sortie d'une carte arcade compatible PlayStation 2 ? Il s'agira donc d'une puce comprenant l'Emotion Engine et le Graphic Synthetizer et qui permettra des conversions impeccables des plus impressionnants titres arcade. Les premiers jeux disponibles verront le jour au printemps prochain et seront à mettre au crédit de sociétés tels que SNK, Capcom, Konami, Jaleco, Hudson ou encore Tecmo. Du beau monde pour soutenir la sœur jumelle de la PlayStation 2, qui après ses succès dans les salons, s'attaquent désormais à l'arcade avec un bel appétit.

Les dinos font toujours recette



Pour les chanceux qui ont eu l'opportunité de voir l'extraordinaire bande annonce de Dinosaure, le prochain long métrage de Disney mélangeant décors réels et somptueuses images de synthèse, il faudra encore attendre jusqu'à Noël 2000 pour en connaître un peu plus. Mais à ce moment, un dilemme se posera à vous. Alors petit ou grand écran ? En effet, Disney Interactive et Ubi Soft (décidément très en forme ces derniers temps) se sont associés pour développer un jeu d'aventure sur PlayStation 1 et 2 reprenant trait pour trait le périple préhistorique d'Aladar, le jeune iguanodon héros de ce film. Bien évidemment outre les différentes phases de gameplay, les développeurs se sont fait un plaisir d'intégrer au jeu de nombreuses séquences du film et lorsqu'on connaît la qualité de restitution des vidéos sur PlayStation 2, l'aventure risque de prendre une nouvelle ampleur. Le jeu est prévu pour sortir simultané avec le long métrage.

Namco donne la leçon

Les jeux se démocratisent vitesse grand V, et les joueurs de plus en plus exigeants et affamés n'ont de cesse de réclamer de nouveaux titres de qualité. Conscient que la demande en main d'œuvre qualifiée va exploser dans ce secteur, Namco a décidé de s'associer au Japon avec la société Digital Hollywood afin de créer la première école de développeurs spécialisés sur les productions PlayStation 2 ! La grande classe quand même de partir direction Yokohama pour des études « ludiques » d'une durée de six mois sanctionnées par un diplôme officiel... puis une intégration à des équipes de développement de prestigieux éditeurs, en priorité des gars de chez Namco. Un dernier détail qui casse un peu le rêve, enfin juste un peu, pour l'instant l'institut ne retiendra que la candidature de 15 élèves et il en coûtera près de 60 000 francs pour y entrer. Ah, j'oubliais, à mon avis si vous n'êtes pas Japonais pure souche, euh, bah vous pouvez déjà redéfaire votre valise.

Les incontournables Les plus attendus

L'exercice est simple. Il consiste à prendre un stylo et à cocher les unes après les autres les cases de ces incontournables. Ne cochez que les jeux auxquels vous aurez évidemment déjà joué. Le reste, c'est votre capital amusement de ces prochaines semaines. Bien entendu, il vous faudra un peu d'argent, mais vous aurez en contrepartie l'assurance de passer de bons moments devant votre télévision, seul ou bien à plusieurs. Puisqu'il n'est pas si courant d'avoir du plaisir, ces incontournables deviennent d'autant plus précieux. Tous à vos stylos.

Course

Les incontournables

Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.

Rally Championship
Editeur : Electronic Arts

Crash Team Racing
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Colin McRae Rally 2
Editeur : Codemasters

Combat

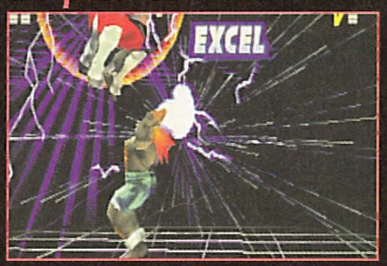
Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu



Street Fighter EX 2
Editeur : Capcom

Sport

Les incontournables

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur : Activision

International Track & Field 2
Editeur : Konami

Le plus attendu

Ronaldo V-Football
Editeur : Infogrames

RPG/aventure

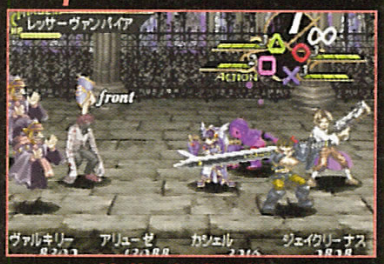
Les incontournables

Final Fantasy VIII
Editeur : Square

Saga Frontier 2
Editeur :Square

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur :Sony C.E.

Le plus attendu



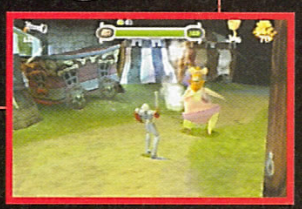
Valkyrie Profile
Editeur : Enix

Action/aventure

Les incontournables

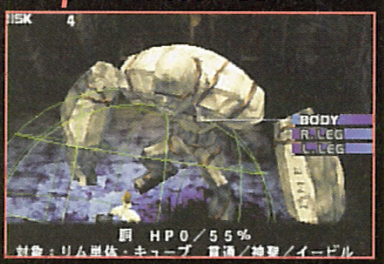
Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Fear Effect
Editeur : Eidos



MediEvil 2
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu



Vagrant Story
Editeur : Square

Jeux de tir

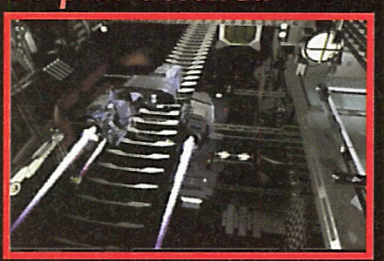
Les incontournables

Medal of Honor
Editeur : Electronic Arts

Colony Wars Red Sun
Editeur : Psygnosis/Sony C.E.

Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

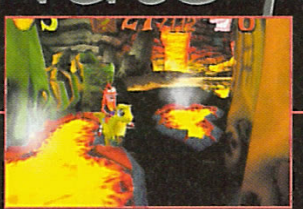
Le plus attendu



Star Ixiom
Editeur : Namco

Plate forme

Les incontournables



Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

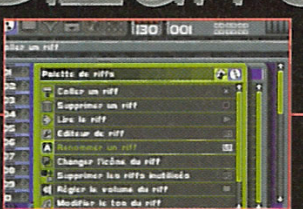
Ape Escape
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Bizarre

Les incontournables



Music 2000
Editeur : Codemasters

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Dance Dance Revolution
Editeur : Konami

Par gana@joystick.fr

INTERNET

La lettre de ce mois-ci nous vient de Bougival ou Kim, qui vient de fêter ses 7 ans et qui me demande s'il est « normal que son chien Toffys refuse de bouger et de s'alimenter depuis 6 semaines ? » Non. Couché Toffys... pas bouger... fais le mort. Bon chien.

C'EST BIZARRE... ON SAIT

Et que je suis batteur...

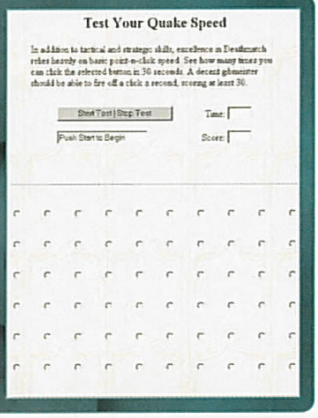
METAL DUDE WANTED

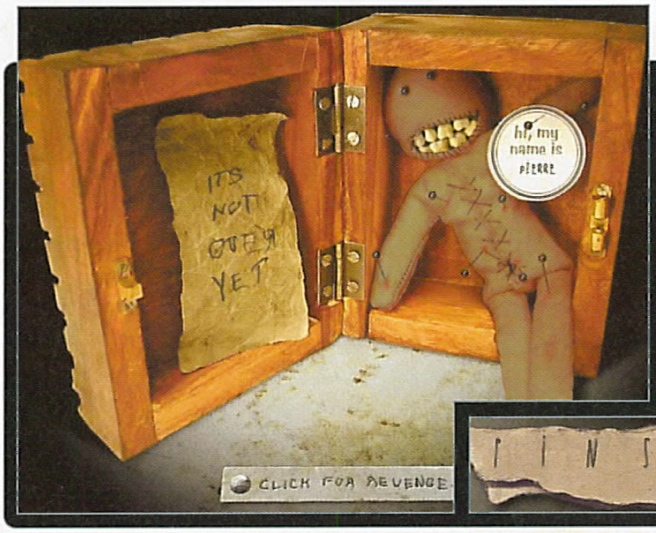
Annonce 67741547 _____ Surnom : Metal Dragon
Nom : Rougeaud _____ Age : 26 ans
Prénom : Jean-Yves _____ Profession : Magasinier
Commentaire : J'ai deux passions dans la vie : la poésie et le Heavy Metal. Je compose des chansons et je ne désespère pas de percer dans le show business. Après avoir vu ta photo sur Internet, j'ai tout de suite eu envie de t'écrire une chanson. Ça s'appelle « Amour destroy ».
Refrain : Lorsque la nuit tombe à genoux / Et que je ne vois plus que vous / J'ai des envies de pack de Kro
Et des montées d'adrénaline / Amour Destroy (2 fois) / Solo de guitare

http://www.buddyhead.com/other/hessian/love/page//www.buddyhead.com/other/hessian/love/page/

1D temps réel

Il n'aura fallu que deux semaines au Clan FAT pour réussir l'exploit d'émuler Quake 3 en html. Evidemment, certains effets comme l'Environment-Mapped Bump Mapping, le Full Motion Blurring, le Trilineare Filtering, le Multi Texturing, le Volumetric Shadowing et le Reflection Mapping ont dû être retirés pour assurer une parfaite fluidité au jeu sur Internet. En gros, on a un curseur et des cibles à cliquer... C'est Quake quoi... http://www.softwaresamurai.n/fat/QuakeSpeed.html





Vaudou child

Mattel sort enfin sa Barbie Vaudou ! Tu vas pouvoir maudire la méchante Cynthia qui avait soulevé ta jupe à la récré ! Avec Barbie Vaudou, tu vas envoûter Steve ce beau gosse de 6e 2 qui lâchera cette vantarde de Pamela et qui te mangera dans la main comme un petit toutou !
Et si l'envoûtement ne fonctionne pas, tu pourras toujours planter les aiguilles sur cette garce de Cynthia qui l'a tout de même bien cherché.

http://www.pinstruck.com/

A mort l'arbitre

RiksJotto II

Le Premier ministre,
Sur le rapport du ministre de l'environnement et de Aimé Jacquet,
Vu l'article 13 (1o) de l'ordonnance numéro 78-4C du 13 février 1959 portant loi organique relative aux lois sur la chasse,
Décrète :
Art. 1er. - La chasse au footballeur sera permise du 12 avril au 6 mai sur les stades de foot.
Art. 2. – Durant cette période, les joueurs n'ayant pas de crampons conformes FIFA seront abattus sur le champ.
Art. 3. - L'arbitre est une espèce protégée et ne peut être pris pour cible.

Fait à Paris, le 24 janvier 2000

Lionel Jospin
Par le Premier ministre, le ministre des sports, le ministre de l'environnement et Aimé Jacquet.

http://riks.jotto.no/gamewindow.html

Any information leading to recovery will be rewarded

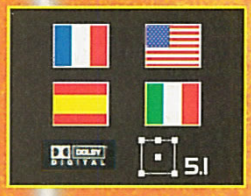
HAVE YOU SEEN THIS BALL?

Moi, Paco Rabanne, fils de Toutankhamon, putain du Roi Louis XIV, élu Miss seins nus sous Napoléon, venu sur terre de la planète Altaïr pour fonder l'Atlantide, j'affirme que ce sont les « petits-gris » qui ont volé le Gêo Merlin, ce ballon révolutionnaire de Nike. D'ailleurs Nostradamus disait dans l'une de ses Centuries : 0917
« La Royne Ergaste voyant sa fille blesme, [allusion à Jérôme Leroy joueur de foot à l'O.M.] Par un regret dans l'estomach enclos [les premiers ballons étaient en estomacs de porc] Cris lamentables seront lors d'Angolesme, [Cris... Gris... c'est vachement proche, coïncidence ?] Et au germain mariage fort clos. [Encore une allusion au PSG. Ça se confirme.] »
En plus Saturne et Pluton sont en convergence cosmique... Ce coup-ci, je peux pas me planter !
Toutes les infos sur la chasse au ballon de Nike sur http://www.nikefootball.com/

Nike la police

MALEDICTION

PLUS FORT QUE LE FILM :
LE DVD



PRÊTS POUR UNE AVENTURE FOUDROYANTE ?

OSEZ ALLER PLUS LOIN... POUR VOIR !

Terrifiant : Vivez le frisson total avec 3000 secondes de scènes jamais vues. Super Bonus : Eclatez-vous avec un DVD ROM plus vrai que nature, jeu et cartes électroniques pour entrer dans l'aventure tête la première.
Prenez votre respiration et allez-y. On vous attend à la sortie !

DVD VIDEO

Gaumont COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

FATALE

Par Stéphane Hébert

ZIK

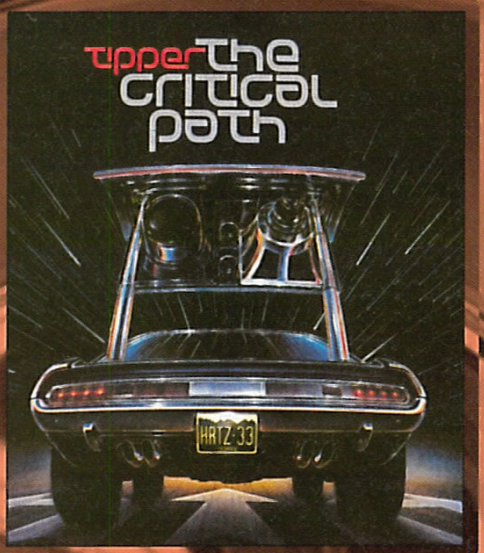
Ce mois-ci, la rubrique Zik élargit un peu son horizon puisque le DVD fait son apparition dans ses colonnes. On applaudit bien fort le petit nouveau, en attendant de pouvoir l'insérer dans sa PlayStation 2. Merci pour lui.

DES OREILLES ET DES YEUX

Tipper

The Critical Path [Sony]

Tipper aime la basse, le groove, la basse et encore la basse. Effectivement, le mister nous a concocté de la Drum'n Bass soignée, hypnotique et surtout bigrement bien travaillée. On ne peut s'empêcher de penser à de l'Aphex Twin pour l'inspiration, le tout enveloppé d'orchestrations schizophréniques, de breaks extraterrestres, de changements de tempo, et enfin de tessitures sonores indescriptibles. L.E.D Down vous interpelle le cortex, Dissolve (in) vous émeut, Dissolve (out) fait déménager vos voisins. Un opus à ne manquer sous aucun prétexte, comme on dit.



Les Rita Mitsouko

Cool Frénésie [Delabel]

Vingt ans que les Rita existent, mine de rien. Et pourtant ce septième album arrive encore à nous surprendre, même si l'on retrouve le style toujours aussi inimitable que déjanté de ce duo made in France. L'organe de Catherine n'a pas pris une ride et les compos de Fred ont su se mettre aux goûts du jour. On passe du rock à la dance, avec quelques détours par des sonorités plus tziganes et funk. On écoutera ainsi Cool Frénésie, Dis-moi des Mots, Jam ou encore Un Zéro, histoire de se faire une bonne idée de la variété musicale de l'album.

Air

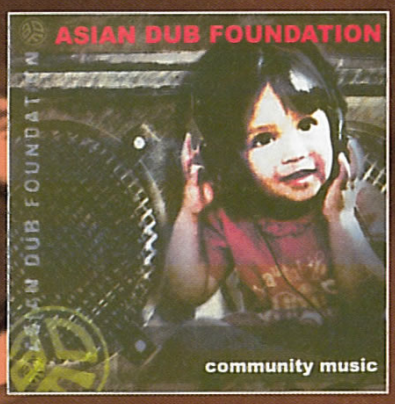
The Virgin Suicides [Source]

Toujours aussi versaillais, toujours aussi seventies, Air confirme ici sa capacité à séduire son monde depuis le succès de Moon Safari. Bien que les inspirations soient flagrantes, et par conséquent l'originalité pas toujours exemplaire (Air peut dire un grand merci à Gainsbourg et Pink Floyd, entre autres…), cette BOF se laisse écouter comme on savoure un bon vin : au calme, installé confortablement et les yeux fermés. C'est nostalgique, mélancolique, parfois kitch, mais toujours aussi efficace.

Asian Dub Foundation

Community Music [Labels]

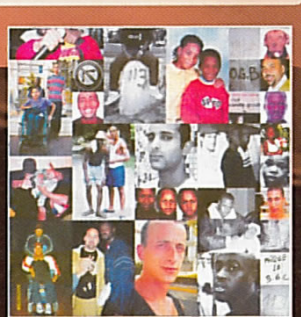
Fidèle à lui-même, le nouvel album d'Asian Dub Foundation est une grande fusion des genres. On retrouvera des sonorités psychédéliques et indiennes, mélangées à des rythmes « drumachinés » aussi efficaces que soucieux de respecter la subtilité d'accordage des instruments traditionnels. Les vocaux sont désormais plus chantés que rappés, et cela réussit énormément à l'ensemble riche en vitamines. Le travail de production est nickel, certains morceaux presque mélodiques, bref, on aime encore plus que Rafi, le précédent album.



113

Les Princes de la Ville [Sony]

Pas de chichi entre eux et vous, 113 nous a pondu un album de rue qui vous parle sans faire de détours. Pour mémoire, 113 est maintenant vieux d'une dizaine d'années, et question hip-hop, ces gens connaissent leur affaire. Ces habitués des compilations ont, pour leur première galette, invité beaucoup de monde : Manu Key, Delta, Pone, Cut Killer, pour n'en citer que quelques-uns. Les thèmes ? La banlieue, la drogue, le bled… le malaise quoi.



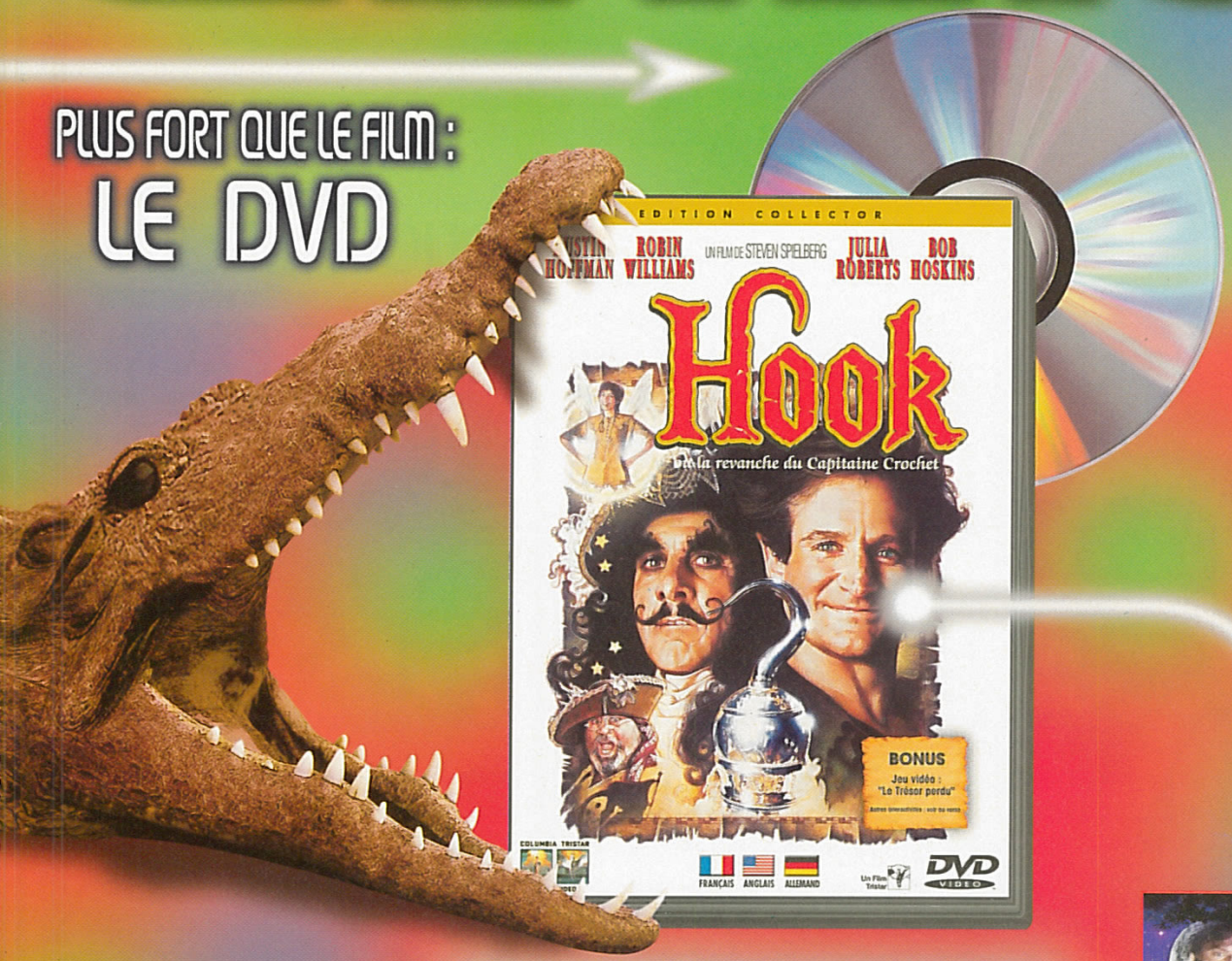
Meat Loaf

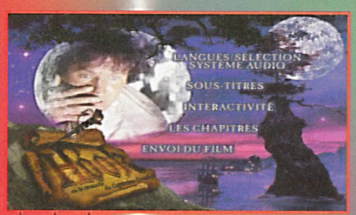
Bat out of Hell [TDK Mediactive]

C'est donc Monsieur Meat Loaf qui s'y colle, pour la première intrusion du DVD en ces lieux. Au programme, l'historique de la formation du groupe, des anecdotes, la genèse des compositions… Bref, un documentaire musical entrecoupé de nombreux extraits de concerts. Dommage que les bonus soient un peu maigres, puisque limités à une biographie et une discographie aussi textuelle qu'austère. A noter que de nombreux autres artistes sont disponibles dans cette collection (U2, Phil Collins, Bob Marley, The Who, Steely Dan).

ENFANCE

PLUS FORT QUE LE FILM :
LE DVD





ACCROCHEZ VOUS !

VIVEZ L'AVENTURE "POUR DE VRAI"

Enchanteur : Épatez la galerie en suivant Steven SPIELBERG dans les décors incroyables du Pays Imaginaire. Attention, derrière les costumes planent les ombres des pirates et corsaires...

Touché-coulé : entrez dans la dimension DVD et montrez que vous êtes le plus fort au jeu "Le trésor perdu".

Envolez-vous. Retrouvez votre âme de gosse.

DVD VIDEO

Gaumont
COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO

Le 1ER FILM de SPIELBERG en DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

ETERNELLE

Par Alexandre Brillant et Xavier Brun

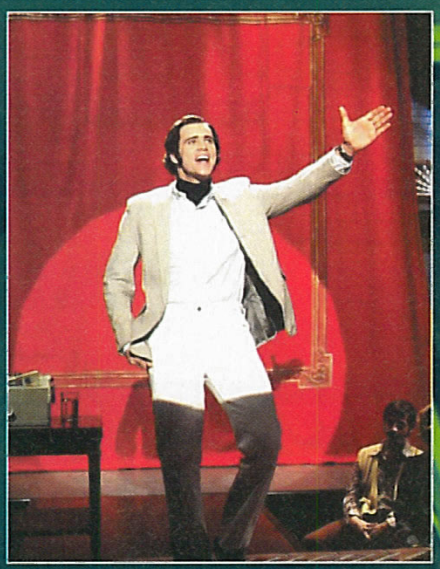
CINE

Il faudra un jour réfléchir au pourquoi. Pourquoi personne n'adapte-t-il Scream en jeu vidéo ? La réponse, qui doit fatalement tourner autour d'une histoire d'argent, restera ce mois-ci encore un mystère. Toutefois, parce que vous vouliez le savoir, l'enquête avance.

DE QUOI HURLER DE PEUR ET DE RIRE

JIM CARREY SE DÉVOILE... ENFIN.

UNE RUBRIQUE PRÉSENTÉE PAR LE MAGAZINE PREMIERE



MAN ON THE MOON

De Milos Forman. USA. Avec Jim Carrey (Andy Kaufman), Danny DeVito (George Shapiro), Courtney Love (Lynne Margulies), Paul Giamatti (Bob Zmuda)... Scénario : Scott Alexander et Larry Karaszewski. Photo : Anastas Michos. Musique : REM. Prod. : Danny DeVito, Michael Shamberg, Stacey Sher. Distr. : Warner. 1h57.

En France, personne ne connaît l'Américain Andy Kaufman, bête de la scène comique des seventies puis du Saturday Night Live dont il était devenu la caricature vivante au travers de ses improvisations schizophrènes. Car Kaufman était avant tout un formidable acteur, capable d'incarner de nombreux personnages tous plus fous les uns que les autres, de passer des uns aux autres dans la seconde, sans jamais que son public ne sache à quel comique se vouer. De quoi le déstabiliser pour mieux le choquer à son insu. Mais Kaufman est mort trop tôt, en 1984 à l'âge de 35 ans, avant qu'il ne puisse s'attaquer au « politiquement correct » des années 90. Il s'en serait donné à coeur joie, c'est sûr. C'est sûrement pour réparer ce manque que Danny DeVito, grand fan du bonhomme depuis qu'il l'avait rencontré sur le tournage d'un sitcom à ses débuts, a décidé d'en produire la biographie. Et Milos Forman, en bon provocateur qu'il est, de lui emboîter le pas avec le même plaisir. On retrouve dans Man on the Moon quelques-uns de ses thèmes de prédilection qu'il avait déjà développés et même dénoncés dans Larry Flint, à commencer par un certain voyeurisme de la société américaine. Mais aussi son hypocrisie. Mais comme dans son dernier film, il se garde bien de porter un jugement sur celui qui sert de vecteur à toutes ces critiques. Il préfère montrer Kaufman tel qu'il était, dans la vie comme sur la scène (ce qui revient à la même chose), sans pour autant tenter une seule fois d'éclairer un peu le mystère de cet homme inclassable à la limite du fou génial. C'est simplement dans ses contradictions que l'on peut entrapercevoir quelques éléments de réponse. Troublant, touchant mais toujours dans le ton de l'histoire, Carrey incarne totalement son personnage d'allumé sympathique. L'interprétation qu'il en donne est totalement surréaliste. Plus qu'une simple biographie, Man on the Moon est donc un film intelligent, drôle et pervers.

Prod

SCREAM 3

De Wes Craven, U.S.A. Avec Neve Campbell (Sidney Prescott), Courteney Cox Arquette (Gale Weathers), David Arquette (Dewey Riley), Patrick Dempsey (l'inspecteur Kincaide), Scott Foley (Roman Bridger)... Scénario : Ehren Kruger d'après les personnages créés par Kevin Williamson. Musique : Marco Beltrami. Prod. : Konrad Pictures. Distr. : BAC Films. 1h57. Sortie nationale le 19 avril 2000.

Wes Craven qui réinvente jour après jour le genre horrifique, nous offre avec Scream 3 un nouveau voyage dans le monde de la terreur. Pour oublier le souvenir cauchemardesque de Woodsboro, Sidney Prescott s'est coupée du monde et vit cachée dans une forêt de Caroline du Nord. Alors que le tournage d'un film Stab 3 : Retour à Woodsboro retrace les évènements macabres survenu dans l'université, l'une des actrices vedettes du film est assassinée. Les vieux démons semblent s'être réveillés. Halloween n'est pas terminée pour tout le monde et le masque de la terreur vient de frapper à nouveau. Sidney, dont la trace à été retrouvée, décide, afin d'exorciser sa peur récurrente de l'homme drapé de noir, de prêter main-forte aux services de police. Aidée par la très belle Gale Weathers alias Courteney Cox Arquette, Sidney va devoir faire son possible pour tenter de mettre fin à cette nouvelle série de meurtres. Dans un climat malsain de suspicion permanente, mais toujours empreint d'une grosse touche d'humour noir, Scream 3 reste dans la lignée des deux précédents. Alors si vous êtes amateur de frissons (garantis), que le craquement des côtes lorsqu'un couteau pénètre dans la cage thoracique d'une victime n'a aucun secret pour vous, courez voir Scream 3.

Prod

Illustrations Droits Réservés

LIAISON

PLUS FORT QUE LE FILM : LE DVD

PAYEZ-VOUS LA REINE DES VAMPS

DÉBUTANTS S'ABSTENIR

Sarah Michelle Gellar et Reese Witherspoon ne vont pas assez loin ?
Levez le voile sur 5 scènes supplémentaires.
Rythmez vos ébats au son du clip de Placebo.
La cruauté des Lolitas... Sans commentaire.
Sauf celui du réalisateur. ET LE VÔTRE.

DVD VIDEO

Gaumont COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

DANGEREUSE

DOCK GAMES

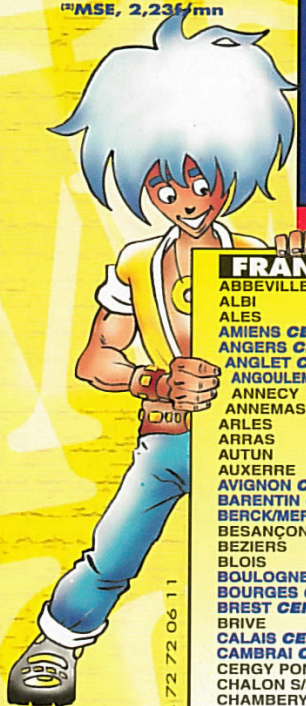
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES[3]
[3]MSE, 2,23F/mn



DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

Les Razmoket font leur Cinéma

Les Razmoket s'aventurent dans les plus grands studios d'Hollywood, se faufilent dans les différents studios, prétexte pour y faire plein de bêtises... PSX

PlayStation

899F

Console +1 manette analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 manette analogique vibrante
1 cable RGB
1 carte mémoire et son boîtier

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center (ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES[2] ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
St MEDARD EN JALLES / HASTIGNAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIERRE	NOUVEAU	Tél : 027.455.73.28
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13

platinum

RETROUVEZ VOS PLUS GRANDS HITS EN VERSION PLATINUM

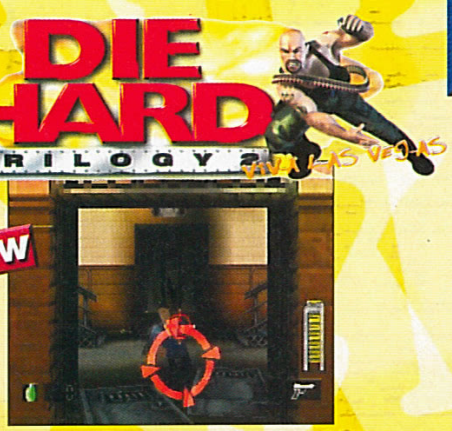
HIT

HIT

HIT

NEW

La CHAMPIONS LEAGUE est la plus intense et la plus grande compétition de clubs au monde. Désormais, vous pouvez mener les plus grandes équipes d'Europe jusqu'à la récompense suprême.. *PSX*



NEW

Incarnez Bruce Willis dans cette 2ème mouture de la célèbre adaptation du film d'action désormais dans un environnement entièrement modélisé en 3D. *PSX*

DOCK GAMES SUR INTERNET
www.dockgames.com

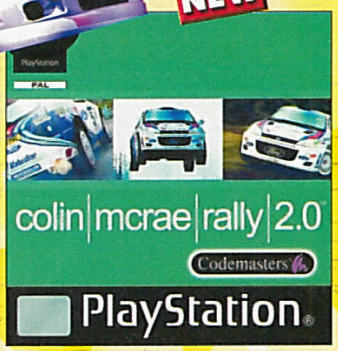
NEW

Retrouvez la nouvelle saison de formule 1, attachez votre harnet et pulvérisé les chronos. *PSX*

NEW

Après avoir sauvé le monde d'une apocalypse bactériologique, Gabriel Logan et Lians seuls témoins du terrible virus devront replonger dans le monde du sombre complot. *PSX*

NEW



Un second volet de la simulation la plus réaliste et plus pointue du genre. *PSX*

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

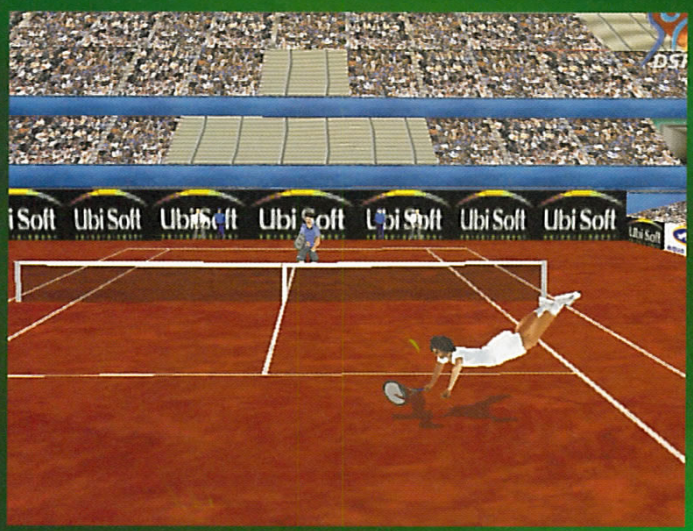
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

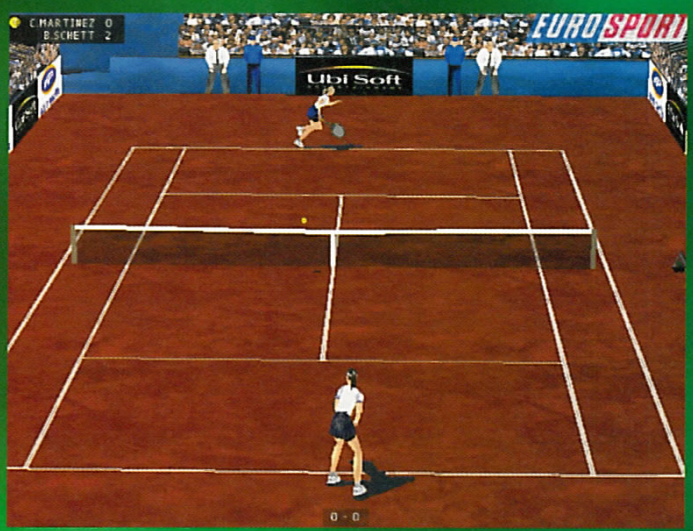
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

Par Jean Santoni

Yannick Noah All Star Tennis





Le grand chelem pour Ubi Soft

ALORS QUE LE PRINTEMPS SERA CETTE ANNÉE TRES FOOTBALL ET AUTOMOBILE, VOICI QU'UBI SOFT (RAYMAN) INVESTIT UNE FOIS ENCORE LE PETIT MONDE DU TENNIS. CURIEUSEMENT, LES TALENTUEUX SMART DOG AUTEURS DU YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 99 CEDENT LEUR PLACE À AQUA PACIFIC. UN CHOIX CURIEUX POUR QUELQUES INNOVATIONS QUI S'AVERERONT PEUT-ETRE SIGNIFICATIVES.

EDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBLE LE : 15 MAI 2000

making of

MAKING OF YANNICK NOAH AST 2000

Les commentaires ne seront pas « localisés ». Qui s'en plaindra ?

Le tennis a-t-il encore la cote auprès des joueurs ? Vu le faible engouement des équipes de développement pour cette discipline, on serait bien tenté de répondre non. Comme ça, de mémoire, nous, on dénombre à tout casser quatre ou cinq jeux de tennis, pas plus : Pete Sampras Extreme Tennis de Sportsmasters, sorti aux tout débuts de la PlayStation, Smash Court Tennis, Anna Kournikova Smash Court Tennis de Namco (doit-on vraiment qualifier ces titres de simulation ?), Tennis Arena et Yannick Noah All Star Tennis 99, la référence ultime du tennis virtuel sur Play. Le jeu des Smart Dogs continue d'ailleurs encore aujourd'hui à se vendre (désolé, pas de chiffres !), voilà qui en dit long sur les qualités de ce titre.

A new challenger

Partant de ces résultats plutôt encourageants, il était inconcevable pour Ubi Soft de ne pas envisager une suite. De plus, la concurrence semble toujours aussi amorphe. Effectivement, pour cette année 2000, aucun éditeur n'a annoncé de jeux de tennis ! Même pas le puissant EA Sports, qui, il est important de le souligner, n'a jamais tenté sa chance sur ce créneau. C'est aussi pour cette raison qu'on est en droit de se demander si le tennis est un genre commercialement viable. Pour cette édition 2K de Yannick Noah All Star Tennis, Ubi Soft s'est séparé des Smart Dogs pour faire appel à Aqua Pacific, un studio indépendant originaire de Leamington et qui s'est occupé, entre autres, des conversions de V-Rally et de Lucky Luke sur PC ainsi que de Rayman sur Play.

Une refonte du gameplay

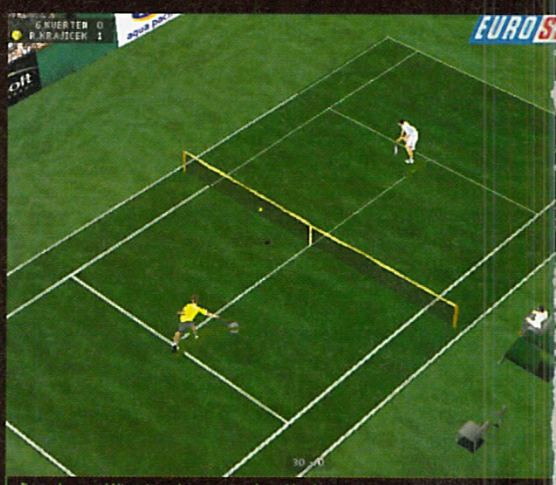
Il faut savoir que le développement de cette suite a seulement mobilisé 5 personnes (on compte aussi les musicos !) et n'a duré que 6 petits mois ! Comment expliquer une équipe aussi réduite et ces délais à contre courant des productions actuelles ? Il y a bien sûr les impératifs commerciaux habituels, aujourd'hui pour être compétitif, il faut speeder, arriver le premier ! D'autre part, Peter Dalton et son équipe n'ont pas eu à concevoir de A à Z un moteur de jeu, ce qui constitue une économie de temps et de moyens considérable. En fait, Aqua Pacific a repris le moteur de All Star 99 et y a apporté un certain nombre d'améliorations. Les critiques formulées à l'égard de l'édition 99 concernaient principalement son gameplay hybride beaucoup plus proche de l'arcade que d'une véritable simulation, les faiblesses de la motion capture vraiment trop répétitives, les volées peu convaincantes, les profils

Thibaut Fron, un chef de projet qui a veillé jour et nuit à la qualité du jeu et qui en fera aussi partie...

INFOS EN VRAC !

■ *Yannick Noah 2000 All Star Tennis proposera 3 modes de jeu distincts : Match, Tournois, Saison. Dans un souci de réalisme, il ne sera pas possible de jouer des matchs mixtes. Vous pourrez affronter la machine à 2 en équipe et jouer jusqu'à 4 simultanément via le multi-tap. Martina Hingis ne fait plus partie du jeu, néanmoins, YNAST offre un choix de 8 stars du tennis mondial : Yannick Noah, Amélie Mauresmo, Barbara Schett, Conchita Martinez, Gustavo Kuerten (numéro 5 mondial), Todd Martin, Lleyton Hewitt 5 (25e au classement ATP) et Richard Krajicek (numéro 10 mondial). Vous trouverez également 32 joueurs fictifs, 16 hommes et 16 femmes, histoire de ne léser personne ! Sinon, Yannick Noah n'a pas participé au développement du jeu, il s'agit juste d'un parrainage exclusif à la version française. La licence peut sembler décalée pour ne pas dire « has been » par rapport à l'actualité*

« tennistique » (because Agassi, Sampras, Pioline), pourtant Yannick demeure encore à l'heure actuelle une figure emblématique du tennis international. Pour Ubi Soft et les mateurs de la petite balle jaune, c'est un symbole de réussite, de générosité, de simplicité et d'éclectisme. Bref, il fait partie de la culture française, alors comme dirait mon arrière grande tante, pourquoi chercher midi à quatorze heures ! ■



Pour la modélisation des courts, les développeurs ont effectué de nombreuses recherches documentaires.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

DONNE-MOI-DES-MONOPLACES-HURLANTES-ET-DES-CHICANES-À-SURCHAUFFER-LES-CERVICALES DONNE-MOI-LA-CHAIR-DE-POULE-L'ADRENALINE-MAIS-PAS-LES-GRAVIERS DONNE-MOI-TOUTE-LA-SAISON-2000 DONNE-MOI-VITE-DU-F1 2000 !

PlayStation

PC CD

EA SPORTS HOT LINE 08 36 68 55 15

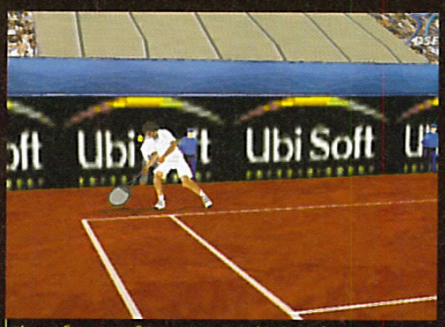
EA SPORTS
easports.com
it's in the game

"Formula One", "Formula 1", "F1" et "FIA Formula One World Championship" (ainsi que toutes leurs éventuelles traductions et permutations) sont des marques commerciales du groupe de sociétés Formula One. Un produit officiel FIA Formula One World Championship sous licence de la Formula One Administration Limited. Electronic Arts, le logo Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. EA SPORTS est une marque d'Electronic Arts(tm) Inc. PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

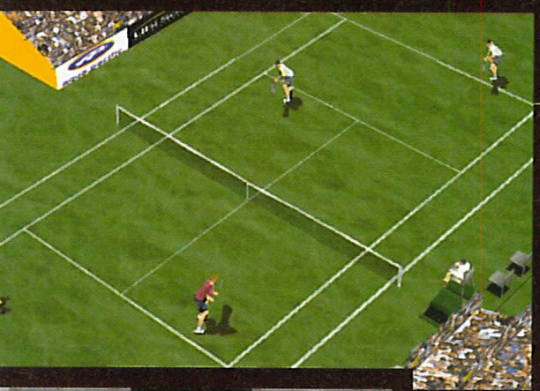
MAKING OF

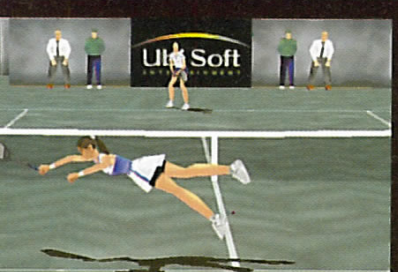
YANNICK NOAH AST 2000

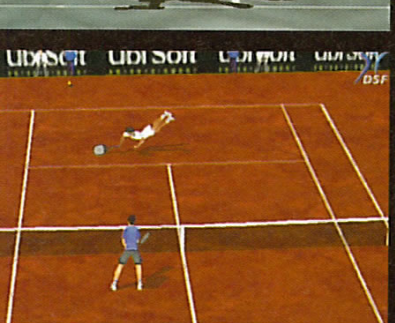
Pendant les matches, il arrive que l'on entende la sonnerie d'un portable. Marrant.



La surface cette fois aura une incidence sur le comportement de la balle. A vérifier.





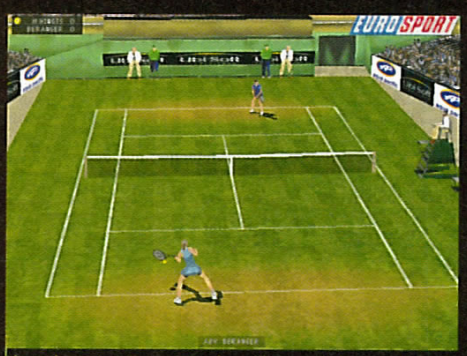


des tennismen pas assez marqués et les différentes surfaces qui n'avaient pas de réelles influences sur les réactions de la balle donc sur le style de jeu. Les goûts évoluent et les joueurs aspirent à un réalisme toujours plus poussé, on le sait maintenant depuis longtemps. Dorénavant, le moteur de jeu prend en compte 7 types de paramètres physiques pour les courts dont la « friction », la hauteur après rebond, la vitesse après rebond, etc. Pour « profiler » chaque tennisman, les développeurs ont mis au point un outil qui donne la possibilité de « tuner » avec un maximum de précision et de nuance la puissance des services, des retours des lifts, des coupés, ainsi que l'influence de l'« after-touch ». Plus concrètement, cette souplesse leur a permis de respecter au mieux les styles de jeu des 8 stars du tennis présentes dans le jeu (cf. encart). Simulation oblige, les femmes seront 20 à 25 % moins puissantes que les hommes. Les contrôles sont, bien entendu, devenus plus sophistiqués. On pourra désormais effectuer des coups liftés, des coupés et des amortis avec un contrôle total de la puissance, de la direction et de l'effet. A la volée, en revanche, pour des raisons de jouabilité, les animations sont plus « contextuelles » et dépendront de votre position par rapport au filet et à la balle. Sinon, chaque tennisman dispose de 35 coups. En raison d'un espace disque insuffisant (la Play a ses limites), les développeurs n'ont pas pu intégrer les « signature-moves » de nos 8 champions. Voilà pour les améliorations de fond.

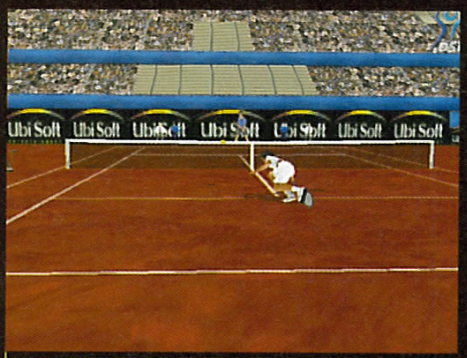
Les galères et premières impressions

Curieusement, c'est le game-design qui a posé le plus de difficultés. Modéliser en 3D un joueur licencié n'est pas une mince affaire qui se règle en trois clics de souris devant un écran d'ordinateur. Les développeurs ont dû négocier avec les agents des joueurs. Pas toujours facile de faire accepter son point de vue. La mise au point des angles de caméra a également été un véritable casse-tête. Chaque focale devant convenir au design des différents courts. Autre obligation : offrir une bonne appréciation des distances et une vision optimale de la balle pour celui qui joue au fond du court. Un défaut récurrent dans les jeux de tennis. A l'heure où nous écrivons ces lignes, Yannick Noah 2000 All Star Tennis est entré en phase finale de développement. Si les joueurs et la balle se déplacent encore un peu trop rapidement (ce n'est qu'une question de réglage), la prise en main nous a toutefois agréablement surpris. Le jeu à la volée a considérablement gagné en réalisme, on place la balle où l'on veut et, globalement, la motion capture tient toutes ses promesses bien que nous ayons constaté des transitions un peu brutales entre certaines animations. Le principal reproche concerne le jeu en fond de court, qui reste assez difficile. D'après Ubi Soft, ce problème fait partie des corrections de dernière minute. Le lancement étant prévu pour le 15 mai, rendez-vous le mois prochain pour un Travelling en bonne et due forme.

Le jeu en double, a encore gagné en vitesse et en fluidité. Les parties en doubles féminin, masculin et mixtes seront possibles !



Lors des points importants, le public scande le nom des joueurs. Classe.



Un jeu à la volée considérablement amélioré.

UNE PETITE STRUCTURE

Aqua Pacific est un studio de développement britannique indépendant basé à Leamington et à Sheffield. Sa création remonte à deux ans et demi. Il emploie actuellement seulement 10 personnes et possède trois pôles de développements : l'arcade, les conversions et les produits Game Boy. Peter Dalton et son équipe ont déjà bossé pour Infogrames (V-Rally PC et Lucky Luke PC), pour Europress (Network Q rally, tujours sur PC), pour Titus (Titus The Fox – Game Boy Color) et on leur doit également le moteur physique de la version PlayStation de Carmageddon (Salecurves).

NOUVEAUX ULTIMA

CHALON/SAONE C. CIAL. CARREFOUR - CHAMBERY - MARTINIQUE
MONTARGIS - NIORT -ST GERMAIN EN LAYE - VIRE

Chez ULTIMA, faites le plein de super au prix de l'ordinaire !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

Visuels non contractuels

■ **PARIS et RÉGION PARISIENNE**

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT ²/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ **PROVINCE**

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU : VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

• Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Par Julien Chièze

SaGa, le second pilier de Square

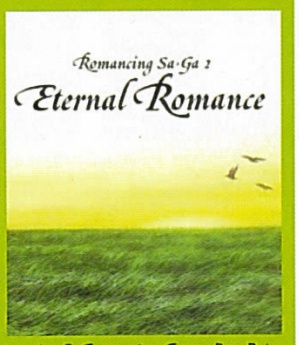
Les Japonais aiment bien garder quelques secrets. Eternel cachottier, nous étions persuadés que Square nous réservait quelques joyaux encore inconnus en Occident. Scénarios multiples, succession de générations, affrontements complexes mais prenants, une épopée à huit épisodes, voilà qui devrait contenter notre appétit de découverte. Longtemps restée dans l'ombre du géant Final Fantasy, la série des SaGa comportait suffisamment de mystère à dévoiler. Avant la beauté lissée des versions PlayStation, découvrez comment quelques amas de pixels et d'excellentes idées avaient transporté près de cinq millions de joueurs... nippons.

Toutes les illustrations de ce dossier sont © Square

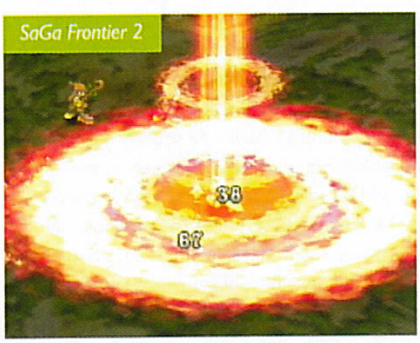
Depuis sa création, Square a donné naissance à de nombreuses séries, certaines mondialement connues. Moins réputée que des Final Fantasy, Chrono Trigger ou encore Seiken Densetsu (Secret of Mana), l'épopée des SaGa reste pourtant la série la plus développée et profitable de Square, juste après celle des FF. Ainsi, vous risquez d'être assez étonné en apprenant qu'il existe à ce jour 8 titres arborant fièrement le logo SaGa. Ces derniers se répartissent de la manière suivante : 3 épisodes sur Game Boy, 3 sur Super Nintendo et 2 sur PlayStation. Pourquoi un tel suivi ? Tout simplement parce qu'au Japon, la série remporte succès sur succès. Elle se cantonnera néanmoins à l'archipel nippon tant, à l'époque, Square pensait que le style de jeu développé, peu conventionnel il est vrai, ne nous passionnerait pas, nous les Occidentaux. Si vous cherchiez une saga s'illustrant par la complexité de son gameplay, mais aussi et surtout la liberté laissée au joueur, alors vous devriez bientôt être comblé. Tout débute en décembre 1989, sur la portable de Nintendo. Square veut alors tester de nouveaux concepts pour les appliquer éventuellement à sa série Final Fantasy, encore toute jeune à l'époque puisqu'elle n'en est alors qu'à son second opus. Les game designers planchent sur le sujet et s'orientent rapidement vers un système d'évolution des personnages qui prend en compte différentes générations de héros. Pour schématiser, vous débutez l'aventure avec un personnage, puis incarnez au fur et à mesure ses différents descendants. Contrairement à la plupart des jeux de rôle (ou RPG pour Role Playing Game), il ne s'agit pas ici de gagner de l'expérience par paliers successifs, mais plutôt d'amasser lentement des compétences, d'augmenter chacune des capacités tout au long de la vie du héros en fonction de ses rencontres, de ses actions. A chaque saut de génération, ces habilités sont alors transmises tel un précieux héritage. Pour la première fois dans un jeu, la mort possède donc un caractère irréversible. Le coup des potions revitalisantes, des plumes de phénix, non, tout ça n'a pas lieu d'être ici. Dans la tradition de Square, chaque épisode propose aussi une aventure et des héros radicalement différents. Grâce à son concept assez novateur, le premier épisode sur Game Boy parviendra à convaincre plus d'un million de joueurs. La série est lancée et 2 épisodes se succéderont sur Game Boy avant de passer à la Super Nintendo en janvier 1992, quelque 6 mois après la sortie de Final Fantasy IV. Romancing SaGa fut l'un des tout premiers titres de Square sur Super Nintendo et, instantanément, le succès du jeu s'affiche avec près de 980 000 cartouches écoulées. Une nouvelle qui poussa les développeurs à se pencher immédiatement sur une suite. Près de 2 ans plus tard, Romancing SaGa 2 voyait le jour, précédant cette fois-ci la sortie de Final Fantasy VI. L'engouement des joueurs devenait impressionnant puisque le jeu se vendit à plus de 1,18 million d'exemplaires. Bien évidemment, le troisième volet suivra cette tendance et atteindra le chiffre de 1,3 million de ventes. Il s'agit là de la période faste de la série, de son apogée, puisque sur PlayStation, outre le changement de nom, SaGa désormais devenu Frontier n'intéressera « plus » que quelque 1,1 million de fans, tandis que sa suite, mise en vente le 1er avril 1999, ne dépassera pas les 800 000 ventes, toujours au Japon. Si nous évoquerons rapidement le côté Game Boy de cette série, nous nous attacherons plus particulièrement aux épisodes parus sur Super Nintendo et PlayStation. Sachez que les dates indiquées entre parenthèses sont celles des sorties japonaises. La SaGa peut débuter…

KENJI ITO

De nombreux liens existent entre les deux séries phares de Square, entre Final Fantasy et SaGa. Ainsi, il faut savoir qu'à l'origine, il était prévu que ce soit Nobuo Uematsu (le génialissime compositeur de l'intégralité des musiques des FF) qui se mette derrière son clavier. C'est même ce qui s'est passé pour la réalisation du premier SaGa version Game Boy. Puis, ce cher Nobuo, de plus en plus surchargé de travail, finit par demander l'aide d'un nouveau compositeur, Kenji Ito. Le duo se mit à la tâche pour accomplir la bande son de SaGa II avant que, conscient des compétences de son collège et ami, Uematsu San se concentre sur FF et laisse définitivement la voie libre à Kenji Ito. Ce dernier put alors donner la pleine mesure de son talent et s'illustrera tout particulièrement dans la maîtrise de styles très variés, alternant entre les thèmes militaires aux rythmes assez soutenus et les phrasés beaucoup plus frivoles. Un style qui prend toute son ampleur dans des albums tels que Eternal Romance et Windy Tale, deux titres reprenant de manière orchestrale respectivement les principaux thèmes de Romancing SaGa 2 et 3. Il en résulte des mélodies riches, parfois tourmentées, ainsi que des chants chargés d'émotions. Cependant, impliqué dans le projet Chocobo Racing, Kenji Ito a dû laisser sa place à Masashi Hamauzu (Tobal n°1 et Chocobo Mysterious Dungeon) pour la composition de la B.O. de SaGa Frontier 2. Un changement de style certes radical, puisque beaucoup plus léger, mais qui apporte beaucoup de fraîcheur au titre.



SaGa Frontier 2



SaGa Frontier 2

ROMANCING SAGA (JANVIER 1992)

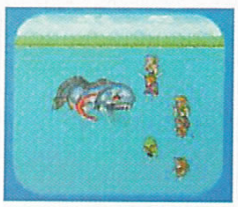
- L'histoire

Jadis, déchirés par une guerre divine, les cieux s'étaient embrasés. Milza, un jeune chevalier, fut alors appelé par les voix célestes pour faire triompher l'honneur contre les assauts répétés de 3 démons du Carnage. Abattue à l'issu d'une féroce bataille, la Mort, le plus vieux des démons céda, tandis que l'infâme Sheraha fut rendue impuissante puis bannie du monde des humains. Erol, dieu de lumière, remit alors les 10 pierres de sagesse à Milza qui put enfermer Sharuyin dans un tombeau scellé par la force de l'Espoir. Le Mal avait été éradiqué mais Milza, grièvement blessé, voyait sa vie s'évanouir. L'humanité retrouvait un semblant de sérénité. Les siècles s'écoulèrent. Mais, aveuglé par la haine, Sharuyin n'attendait que l'occasion d'assouvir sa vengeance. Les pouvoirs du sceau de la l'Espoir faiblissaient… l'horreur allait à nouveau s'abattre sur le monde.

- L'aventure

Affinant les bases introduites par les versions Game Boy, Romancing SaGa proposait néanmoins une aventure inédite et bien plus complexe. D'un point de vue technique, en revanche, les évolutions n'étaient pas flagrantes puisque outre l'apparition de la couleur (c'est déjà ça, me direz-vous), les graphismes restaient on ne peut plus sommaires et ne tiraient que peu parti des 16 bits de la console de Nintendo. Contrairement à de nombreux RPG, l'aventure débutait instantanément, puisque la sélection du héros n'intervenait en fait qu'à la suite de la scène d'ouverture. Il s'agissait alors de choisir un personnage parmi un panel de 4 hommes et 4 femmes aux occupations diverses : prince, voleur, sauvage, pirate, elfe, etc. Bien évidemment, porter son dévolu sur tel ou tel individu influençait le scénario. Mais le plus intéressant restait probablement l'obligation de choisir le rang de vos parents (une séparation étant opérée entre le père et la mère), afin de définir dès sa naissance les capacités et les talents propres de votre héros. Souvenez-vous que la série des SaGa est axée autour des successions de générations de héros et que, pour la première fois, vous deviez réellement forger le caractère de votre personnage afin de le transmettre à ses descendants. Et ainsi de suite. Mais penchons-nous un peu sur le « free scenario system » qui, s'il permettait une grande liberté d'action, limitait d'autant le suivi scénaristique qui avait parfois tendance à partir dans tous les sens. Ainsi, l'avalanche de situations variées voyait une multiplication excessive des rebondissements souvent amenés de manière assez maladroite. Mais Romancing SaGa s'illustrait aussi par sa difficulté générale. Il fallait effectivement sauvegarder très fréquemment (vous pouviez le faire n'importe où) tant il n'était pas rare qu'un simple monstre extermine d'un seul coup toute votre équipée (vous pouviez combattre par groupe de six simultanément à l'écran). Frustrant, surtout qu'une fois mort, vous perdiez à jamais vos personnages et deviez-vous contenter de ce que vous aviez en « réserve ». En effet, au fil des rencontres, votre équipe de base pouvait s'étoffer d'une trentaine de personnages. Les magies utilisées étaient de type élémentaire : Eau, Feu, Vent, Terre, Lumière, Illusion, Esprit, Démoniaque. Chacune était ensuite déclinée en une quantité particulièrement imposante de sorts, ce qui permettait, lors des combats, d'utiliser le système baptisé Junction Battle, en couplant ses attaques avec un autre personnage pour en décupler les effets. S'il était un peu trop complexe à prendre en main et à suivre, Romancing SaGa a au moins permis de tester quelques systèmes de jeu uniques qui restent depuis des éléments clefs de la saga.

▲ *La possibilité de choisir parmi 8 héros constituait la principale innovation offerte par Romancing SaGa.*



▲ *Lors des combats, vous pouviez diriger jusqu'à six personnages. La dimension stratégique était alors assez importante.*

Le « free scenario » vous poussait à développer vos relations sociales pour pouvoir être guidé au cours de l'aventure. ▼

ROMANCING SAGA 2 (DÉCEMBRE 1993)

- L'histoire

Il y a quelques millénaires de cela, Avalon, royaume paisible régenté par 7 notables, allait bientôt être foudroyé par le désespoir. En effet, soucieux d'éradiquer toutes formes de cruauté, ces 7 sages prirent le risque de combattre un démon en franchissant le portail de la haine. Cette décision leur fut fatale et leur esprit à jamais souillé. Devenus des objets du Malin, ces hommes répandirent la désolation et le chaos dans tout Avalon. Abandonnés par les dieux, les hommes ne purent trouver de soutien que chez la famille impériale car, selon la légende, seul un enfant issu de sang royal pouvait un jour mettre un terme à ce maléfice. Cette triste époque débute sous le règne de Léon, puis se poursuit sous celui de son fils Gellard qui reprendra le flambeau pour plusieurs décennies. En vain…

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

●● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

●● **AMIENS PC (80)**
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en réseau sur PC
→ ouvert le dimanche
@ccès Internet

ACS PARIS B 305 215 603 – VISUELS NON CONTRACTUELS – PRIX SANS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE – "SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT 100% SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE N'ETANT PAS EN PROMOTION CHEZ UN CONCURRENT DANS LES 15 JOURS APRES L'ACHAT – CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR LE TERRITOIRE D'UN RAYON DU MAGASIN SCORE-GAMES

APRÈS AVOIR SURFÉ SUR LES PISTES VENEZ SURFER SUR NOTRE SITE !

WWW.SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK – PREMIER SUR LE RAP

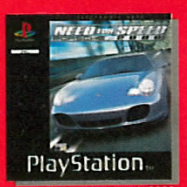
Frais de port GRATUITS
Pour tout achat en ligne !
Offre spéciale Boutique Online valable jusqu'au 30/04/2000

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

Die hard Trilogy 2
ACTION



Need For Speed : Porsch 2000
COURSE

F1 2000
COURSE

Syphon Filter 2
ACTION-STRATEGIE

I.S.S. Pro
SPORT

Track & Field 2
SPORTS

Ronaldo V-Football
SPORT

Resident 3 Nemesis
ACTION-AVENTURE

Moto racer 3
COURSE

Crash Bandicoot 3 PLATINUM
PLATE-FORME

ACCESSOIRES

VOLANT FERRARI pour PlayStation

- Nouveau design sportif réalisé par les ingénieurs de Ferrari.
- Volant unique dotés des leviers de changements de vitesse adoptés par Ferrari.
- Leviers d'accélération et de freinage progressifs pour une conduite entièrement manuelle.
- Pédales 2 axes à ressorts, très résistantes
- Pédalier analogique pour une accélération et freinage progressif

Official Licensed Product – Ferrari

Bon de Réduction 25F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE 93240 NOISY-LE-GRAND

Valable jusqu'au 30/04/2000 PLAYSTATION MAG AVRIL 2000 A PARTIR DE 300F D'ACHAT

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES*
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 686***
* 2,23F/Mn

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

DÉMOS NOUVEAUTÉS

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorenautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le **www.scoregames.com** :
C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la **boutique en ligne sécurisée.**

SCOREGAMES MULTIMEDIA

- L'aventure

Si ce second volet reprend l'esprit de son aîné, le système du « free scenario » était ici quelque peu remanié. Ainsi, désormais, en dépit de tout ce que vous accomplissiez au cours de votre quête, le début et la fin du jeu restaient identiques. Dans le même temps, la palette de possibilités s'était largement étendue. Vous disposiez de 32 classes de personnages sans compter les générations d'empereurs que vous incarniez. Le concept demeurait dans le fond inchangé puisqu'à nouveau, lorsque votre héros décédait, il était alors temps de lui choisir un successeur parmi tous les personnages que vous aviez enrôlés dans votre groupe. De même, le rang de cet individu influait sur ses capacités et selon l'adage qui veut que toutes les générations ne connaissent pas la même réussite (le fameux « saut de génération »), les choix ne devaient pas s'effectuer à la légère sous peine d'amenuiser sérieusement vos chances dans la guerre contre les démons. En revanche, méfiance tout de même, car si certains empereurs clefs de l'aventure venaient à mourir (Léon, Gellard and Le Dernier Empereur), l'histoire se concluait alors instantanément sur une fin des plus dramatiques. De son côté, le système de combat n'avait pas subi de réelles améliorations et on ne retiendra que le nombre de combattants présents à l'écran fut ramené de 6 à 5.

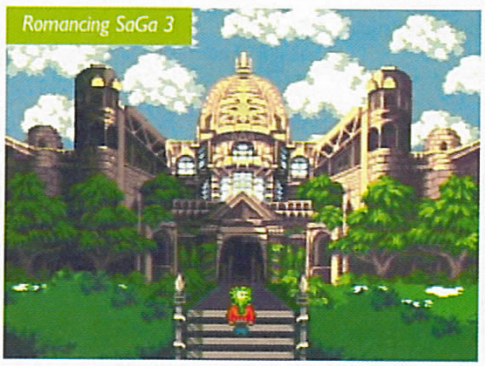
ROMANCING SAGA 3 (NOVEMBRE 1995)

- L'histoire

Depuis les temps immémoriaux, tous les 300 ans, l'Eclipse de la Mort (Shishoku) se produit, emportant avec elle tous les nouveau-nés, excepté l'Enfant du Destin. D'après la légende, lors de la première Shishoku, cet unique enfant devint le prince de la pègre. Tristement, son règne ne donna lieu qu'à une longue succession de malheurs plongeant le monde dans la confusion la plus totale. 300 ans plus tard, une nouvelle Shishoku se produisit et, cette fois-ci, seul un enfant touché par la sainteté survécu. Pendant trois siècles, le monde retrouva son éclat, les hommes leur gaieté. Romancing SaGa 3 débute quinze années après l'apparition de la troisième Eclipse de la Mort…

◀ *Le nombre de combattants a été ramené à 5, afin de renforcer le dynamisme des affrontements.*

▲ *En fin d'aventure, les héros étaient impliqués dans la bataille des dieux. Chevauchant les dragons célestes, ils allaient mener leur dernier combat.*



▲ *Les environnements dans la jungle ou les temples aztèques reprenaient un style beaucoup plus exotique que précédemment.*

Avec ses scénarios bien menés, sa richesse graphique et un système de combat extrêmement complet, Romancing SaGa 3 s'est vite imposé, dans le cœur des fans, comme le meilleur épisode de la série. ▼

- L'aventure

Servi par de superbes graphismes et une bande son envoûtante, Romancing SaGa 3 allait clore la période Nintendo en apothéose. Tenant sur une cartouche de 32 Meg. (soit 4 fois plus que pour RS et le double de RS2), le jeu brillait par la richesse de son contenu. Ainsi, outre les 8 héros, 31 personnages annexes pouvaient vous rejoindre. Pourtant, ces derniers n'étaient jamais disponibles ensemble lors de chaque aventure (ils apparaissaient par groupe de 6) et il était donc nécessaire de se relancer plusieurs fois dans la quête pour en découvrir tous les secrets. Pour la première fois aussi, vous ne pouviez plus vous contenter de recevoir de nouvelles capacités, puisqu'il fallait apprendre les techniques spéciales durant les combats. Ce principe, baptisé « leveling system » et inspiré de celui de Final Fantasy II, obligeait alors le joueur à utiliser souvent les mêmes armes. Une technique qui demandait certes du temps mais qui apparaissait bien plus logique dans le fond. Seule petite nuance, cet apprentissage étant géré de manière aléatoire, il persistait un aspect assez laborieux qui en découragea vite plus d'un. A ce chapitre, RS3 innovait aussi en introduisant le Single-Tech Battle System similaire à celui utilisé dans les combats d'un Final Fantasy par exemple, et le Multi-Tech Battle System. Ce mode vous imposait de donner des ordres très précis à vos héros avant que ceux-ci ne s'unissent pour concentrer leur puissance dans une seule et même attaque, souvent décisive. Le plus intéressant était qu'il existait 14 différentes formations, elles aussi à apprendre et qui conféraient aux combats une dimension stratégique unique. A noter également l'existence, lors de certains passages de l'aventure, de véritables guerres opposant des armées entières (un principe repris depuis dans Suikoden de Konami, entre autres). Graphiquement superbe pour l'époque, possédant un scénario principal plus consistant et moins confus que ses prédécesseurs, Romancing SaGa 3 reste considéré à ce jour par les fans comme l'épisode le plus intéressant et captivant de la série.

ENVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

2 CARTES MEMOIRES COULEURS ACHETÉES, 1 OFFERTE !!!!!!

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION

LES PRIX... LES PRIX... LES PRIX...

Bienvenue dans la braderie du millénaire !!!!

SPECIAL "PACK"

Formula One 98 + Ridge Racer Type 4	299,00 F
ASTERIX + ASTERIX 2	499,00 F
Metal Gear Premium Pack	495,00 F
Fifa 97 + 1 Pad auto-fire	149,00 F

ATTENTION !!!!
Nous rachetons CASH TOUS
vos titres PLAYSTATION !!!
Contactez-nous !!

Au choix !!!
1 de ces 4 titres
+ 1 carte mémoire
199 F

Le coin des Promos...

LE PACK DE "FOU"

FORMULA ONE 98
+
RIDGE RACER TYPE 4
299 F

PLAYSTATION

ACE COMBAT 3	299,00 F
ASTERIX & OBELIX CONTRE CESAR	299,00 F
CARMAGEDDON	325,00 F
COOL BOARDERS 4	299,00 F
CRASH TEAM RACING	299,00 F
DIE HARD TRILOGY 2	Tél.
DINO CRISIS	329,00 F
DREAM STORY	299,00 F
DUNE 2000	325,00 F
EHRGEIZ	325,00 F
FEAR EFFECT	329,00 F
FIFA 2000	325,00 F
FIGHTER MAKER	299,00 F
FIGHTING FORCE 2	325,00 F
FORMULA ONE 99	299,00 F
G-POLICE 2	325,00 F
GRAN TURISMO 2	299,00 F
ISS PRO EVOLUTION	345,00 F
KILLER LOOP	245,00 F
KNOCKOUT KINGS 2	325,00 F
LEGEND OF KARTIA	325,00 F
L'AMERZONE	325,00 F
LE MONDE DES BLEUS	299,00 F
MEDAL OF HONOR	329,00 F
METAL GEAR VR MISSIONS	169,00 F
MISSION IMPOSSIBLE	325,00 F
MUSIC 2000	299,00 F
NBA LIVE 2000	325,00 F
NHL 2000	325,00 F
NBA LIVE 2000	325,00 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	325,00 F
OFFICIAL FORMULA ONE RACING 99	325,00 F
RAINBOW 6	299,00 F
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	325,00 F
READY 2 RUMBLE	325,00 F
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	325,00 F
RIVAL SCHOOLS 2	325,00 F
SAGA FRONTIER 2	295,00 F
SHADOW MADNESS	325,00 F
SOUL REAVER "LEGACY OF KAIN 2"	325,00 F
SOUTH PARK	299,00 F
SPEED FREAKS	325,00 F
SUPERCROSS 2000	325,00 F
SYPHON FILTER	299,00 F
SYPHON FILTER 2	Tél.
TOY STORY 2	325,00 F
TIGNES SNOWBOARD	325,00 F
TOMB RAIDER 4	299,00 F
TARZAN	299,00 F
TOMORROW NEVER DIES	325,00 F
TRICK'N SNOWBOAR	325,00 F
UEFA STRIKER	299,00 F
UEFA CHAMIONS LEA	325,00 F
URBAN CHAOS	325,00 F
X-FILES	299,00 F
XENA	325,00 F
WU-TAN SHAOLIN	299,00 F

ACCESSOIRES

Carte Mémoire couleur	69,00 F
Carte Mémoire couleur officielle	99,00 F
Manette analogique vibrante couleur	129,00 F
Manette analogique officiel	199,00 F
Spider Gun + Pédale PSX & SAT	99,00 F
Cable Péritel + fiches RCA + adapt.GUNCON PSX	69,00 F
Volant + pédales + levier de vitesse (N64/PS/SAT)	549,00 F
Transcodeur NTSC/RGB	399,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts	169,00 F
Action Replay CD version	149,00 F
Manette compatible Playstation	49,00 F
Porte CD Officiel	69,00 F
PANTHER V Gun	249,00 F

REGLEMENT

- ❑ Carte bleue
- N° Carte bleue
- Date d'expiration
- ❑ Mandat-lettre
- ❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
- ❑ Chèque
- Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			
TOTAL			

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost Dom-Tom : 80,00 F . Pays de la CEE : 100 Frcs. Etranger nous consulter.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance.

Playstation mag AVRIL 2000

Prix modifiables sans préavis. Dans la limite du stock disponible. Prix valables uniquement pour la Vente par correspondance.

*1,29 Francs la minute

SAGA FRONTIER (JUILLET 1997)

- L'histoire

Contrairement à ses prédécesseurs SaGa Frontier ne possède pas de trame scénaristique propre. Alors si le destin des 6 héros semble toujours s'orienter vers une mystérieuse organisation nommée Trinity, cette dernière ne joue qu'un rôle assez obscur. A mi-chemin entre heroic fantasy et univers futuriste, les quêtes proposées auront au moins l'avantage de nous changer des traditionnels jeunes sauveurs de l'humanité. Pour prendre de brefs exemples, vous accompagnerez Emelia qui devra prouver son innocence dans le meurtre de son mari, vous suivrez Red dans son combat face à Black Cross un redoutable syndicat du crime, ou vous devrez assister le robot T260G à la recherche de son créateur.

- L'aventure

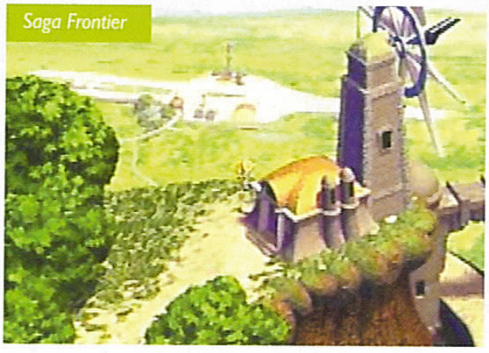
Le passage du côté de Sony et de la PlayStation n'a pas amené qu'un changement de nom à la série. Premier élément incontestable, les graphistes peuvent désormais bien mieux exprimer leurs talents et les environnements en 3D précalculée de SaGa Frontier rivalisent aisément avec les plus belles créations de l'univers de Final Fantasy. Le style n'est pourtant pas le même que sur Super Nintendo puisqu'il s'agit d'une approche un peu plus manga avec un mélange des thèmes futuristes et médiévaux parfois un peu déconcertant. Rompant quelque peu avec l'esprit développé par la trilogie Super Nintendo, SaGa Frontier se rattache déjà plus aux épisodes Game Boy. En effet, l'aventure se focalise très vite sur les combats (les ennemis sont présents à l'écran et peuvent ainsi être évités) avec un système toujours perfectionné. 6 héros sont ici regroupés et répartis en 4 types de personnages : les humains, les robots, les mystiques et les monstres. L'avantage provenait de la possibilité pour ces races d'obtenir des équipes très hétéroclites peut-être mais qui savaient très bien se compléter. De plus, chacun possédait un principe d'évolution propre. Ainsi, les humains maîtrisaient les armes, les mystiques ne pouvaient invoquer que des sortilèges, les monstres devaient dévorer leurs adversaires et se transformer, tandis que les robots bien que puissants au départ ne pouvaient par la suite augmenter leur puissance que grâce à l'achat de nouveaux équipements. Malgré ces bons points, force est de constater que la complexité des menus, le dosage assez approximatif de la difficulté et quelques scénarios un peu insipides ont un peu terni l'image de cet épisode. Certains joueurs iront même jusqu'à regretter un relatif manque de linéarité (c'est limite un comble, mais les joueurs restent d'éternels insatisfaits), tant l'histoire semble souvent placée en arrière plan, laissant place à une simple succession de combats. Pour l'anecdote, sachez que pour la première fois dans un jeu vidéo, le scénario d'Asellus proposait de suivre l'idylle d'un couple homosexuel. Second RPG PlayStation de Square après Final Fantasy VII, SaGa Frontier n'aura pour beaucoup pas tenu ses promesses. Un rendez-vous manqué en quelque sorte.

Bien que superbe, le jeu avait dans l'ensemble déçu les joueurs à cause d'une difficulté excessive et de la mollesse de certains scénarios. ▶

▲ *Si 6 héros étaient disponibles au début de l'aventure, une fois accomplies toutes les sous-quêtes, un dernier scénario apparaissait afin d'éclaircir quelques zones encore restées dans l'ombre.*

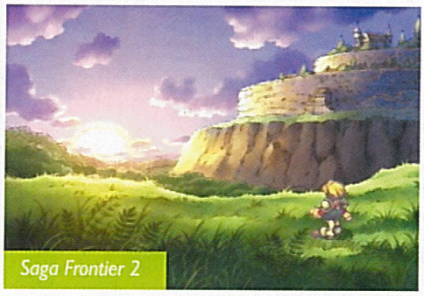
Contrairement aux précédents volets, vous deviez choisir votre destinée dès l'écran titre. ▼

▲ *Très manga, le design des lieux pouvait parfois sembler un peu surchargé, à mi-chemin entre environnements hi-tech et décors plus traditionnels.*

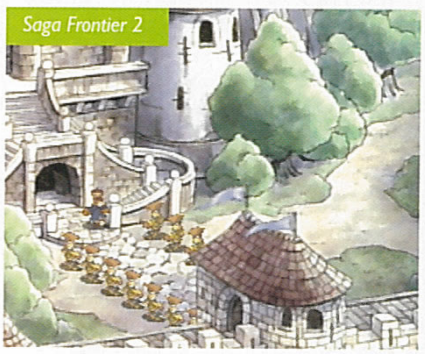


SAGA FRONTIER 2 (AVRIL 1999)

La mise en scène et l'esthétisme du jeu resteront un modèle du genre. Enchanteur. ▼



Retrouvant l'esprit des Romancing SaGa, avec une prise en compte des successions de générations de héros et une grande linéarité des scénarios, Saga Frontier 2 marque aussi le grand retour aux environnements médiévaux actuellement opéré par Square (eh oui, Final Fantasy IX se déroulera à nouveau au temps des gnomes et des châteaux fortifiés !). L'équipe de Saga Frontier 2 a opté pour une réalisation tranchant radicalement avec ce que nous connaissions jusqu'à présent et le soft est considéré comme beaucoup plus proche de la période des Romancing SaGa. Pour obtenir un éclairage tout particulier sur cet épisode, reportez-vous à notre Travelling.



MAD CATZ

VOLANT MC2™ pour PlayStation™

*Système ACCUDRIVE™ exclusif: auto-calibrage permet d' adapter la sensibilité du volant.
*3 modes : analogique, digital, et vibrant.
*10 boutons d' action
*Boutons programmables

*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
*MC2, et Système accudrive sont des marques déposées par MAD CATZ

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

LA PAROLE EST À AKITOSHI KAWAZU, PRODUCTEUR DE SAGA FRONTIER 2

A la tête des équipes de développement du dernier épisode en date de SaGa, Akitoshi Kawazu pose un regard global sur l'évolution de la série et nous parle plus particulièrement de ce qui rend SaGa Frontier 2 si unique, à savoir sa touche graphique quasiment magique…

PlayStation Magazine : Pourquoi avoir opté pour un style de représentation à l'aquarelle ?

Akitoshi Kawazu : Dans le premier SaGa Frontier, à l'image de Final Fantasy VII et VIII, nous avions eu recours à une représentation avec décors en 3D pré-calculée. Cependant, nous étions conscients qu'avec cette même technique, il était aussi possible d'utiliser des planches graphiques dessinées à la main. Lorsque nous avons débuté le développement de SaGa Frontier 2, nous avons alors décidé d'opter pour ce style de graphismes à l'aquarelle, plus chaleureux, qui correspondait mieux à l'esprit que nous souhaitions conférer à l'aventure.

Ce changement n'est pas uniquement d'ordre technique…

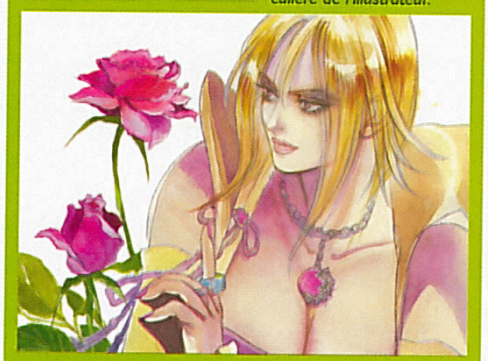
Tout à fait. Bien qu'aujourd'hui de nombreux développeurs préfèrent les graphismes 3D, mon équipe et moi-même pensons que le principal avantage des dessins à la main reste qu'ils permettent de mieux faire transparaître la personnalité, les émotions de l'artiste, plutôt que le rendu un peu froid d'un simple ordinateur. Le résultat final se rapproche donc plus d'une réelle création que d'un simple calcul informatique.

La magie des décors en 2D reste unique, mais dans un futur proche, serez-vous capable de reproduire en 3D des scènes d'une telle beauté, d'une telle intensité ?

Vous savez, lorsque vous travaillez avec un logiciel 3D, c'est la machine qui affiche l'image, tandis que le programmeur n'est qu'une personne qui contrôle les différents paramètres. Il est donc primordial de posséder des connaissances en programmation ne serait-ce que pour maîtriser la machine. Ainsi, pour réaliser une superbe scène en 3D temps réel comme celle que vous évoquez, vous vous devez de posséder autant de talents artistiques que de compétences techniques. Ce sera donc excessivement dur d'atteindre le niveau d'excellence et d'émotion obtenu par le travail à la main. En revanche, je reste persuadé que dès qu'un artiste y parviendra, tout le monde s'empressera de suivre son exemple.

TOMOMI KOBAYASHI

A l'image de Yoshitaka Amano pour Final Fantasy, Kobayashi San s'est trouvé présent dès les balbutiements de la série, ce qui lui a permis d'imprimer immédiatement un style unique aux SaGa. Contrairement à de nombreux character designer de Square (les artistes qui créent le look des personnages), Tomomi a su prendre ses distances face aux influences mangas pour privilégier une approche que l'on pourrait qualifier d'un peu plus occidentale. Ainsi, sa main a toujours donné naissance à des personnages aux allures invariablement nobles, aux visages et habits travaillés. Son trait reste fin, précis mais les lignes entremêlées qu'il trace gardent un élégant mouvement. Autre similitude avec Amano, Kobayashi apprécie tout particulièrement l'art de la colorisation à l'aquarelle. Technique qui lui permet d'apporter à ses créations un caractère éthéré et évanescent. Il est néanmoins toujours intéressant de constater les différences de styles opérées dès que les planches graphiques de Tomomi sont intégrées au jeu lui-même. Dès cet instant précis, la vague SD (pour Super Deformed) prend généralement le dessus et estompe alors la touche très particulière de l'illustrateur.



Le style de Square semble s'européaniser. Où avez-vous puisez votre inspiration ?

Mon équipe a effectivement voyagé dans le Sud de la France et en Espagne, afin de trouver matière à inspiration. De mon côté, si je n'ai pas personnellement fait le voyage dans le cadre de SaGa Frontier 2, j'ai toujours été passionné par l'Histoire dans son ensemble. Pour moi, la diversité de la culture et de l'Histoire européenne incarnée par des personnages tels que le roi de suède Gustave II Adolf, Wallenstein, Napoléon ou encore Hannibal représentent des sujets très intéressants pour les habitants de notre archipel nippon. En outre, je peux vous avouer, que même si ce jeu a été créé par des Japonais, il s'en dégage effectivement une atmosphère assez européenne, car n'oubliez pas que pour nous, l'Europe symbolise la « face exotique » du monde.

Le design des personnages créés par Tomomu Kobayashi paraît toujours beaucoup plus mature que le résultat final. Pourquoi ?

Vous savez, vu le degré de détails des travaux de Tomomi Kobayashi, il est indéniable que si vous souhaitez retranscrire à l'écran exactement ce qu'il a pensé, vous engloutirez un temps fou. Un temps passé en vain, puisque de toute manière les restrictions liées à la résolution de l'écran de télé estomperaient les détails. Pourtant, dans le futur, avec l'arrivée des nouvelles consoles, il sera très intéressant de voir si nous parviendrons à atteindre ce degré de finition sans pour autant avoir à faire d'autres concessions.

Où réside l'originalité de la série des SaGa pour vous ?

Je pense sincèrement que c'est le fait de s'imposer toujours de nouveaux défis en ce qui concerne les différents systèmes de jeu, les techniques de représentations graphiques, l'élaboration des multiples scénarios. Le plus exaltant restant de voir si nous sommes, au final, satisfaits du résultat atteint.

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS. Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse.

Fifa 97	49 F	Fifa 98	69 F	Crash Band. 3	129 F	Tomb Raider 4	199 F	Sled Storm	229 F	Rainbow Six	249 F
Iss Pro	49 F	Tomb Raider 2	89 F	Metal Gear Solid	139 F	Driver	219 F	Fifa 2000	249 F	Ready 2 Rumble	249 F
Legacy of Kain	49 F	F1 99	99 F	RollCage	169 F	Mission Imp.	219 F	Fighting Force 2	249 F	Dino Crisis	269 F
Doom	69 F	G-Police	99 F	Soul Reaver	199 F	Syphon Filter	219 F	James Bond	249 F	Final Fantazy 8	269 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

*Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 29/04/2000.
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Par Edouard Duchamp

La PlayStation 2 au Japon

Une mise en vente agitée !

EDITEUR : SONY CEJ - DISPONIBLE EN OCTOBRE 2000

LA SORTIE DE LA PLAYSTATION 2 FUT UN ÉVÉNEMENT SANS PRÉCÉDENT AU JAPON. DES RECORDS EN TOUT GENRE ONT ÉTÉ BATTUS À CETTE OCCASION... PLAYSTATION MAG. VOUS EMMENE AU PAYS DU SOLEIL LEVANT AFIN DE SUIVRE UN DES TEMPS FORTS DE L'ANNÉE, DANS LE QUARTIER DE AKIHABARA.

Toutes les illustrations sont © Sony C.E.

SONY

MAKING OF

LA PLAYSTATION 2 AU JAPON

Le 4 mars 2000 : une date qui fera désormais référence dans l'Histoire de Sony mais aussi dans l'esprit des joueurs. C'est, en effet, ce jour-là, que toute personne se trouvant au Japon pouvait se procurer une PlayStation 2. Du moins, théoriquement, car même si un million de consoles furent disponibles le jour du lancement, ce ne sont pas moins de 380 000 d'entre elles qui étaient déjà pré-commandées sur le site officiel de Sony Japon. On imagine facilement que, partout dans l'archipel, des centaines de milliers de Japonais ont courageusement bravé les intempéries pour attendre l'objet de leurs rêves : la PlayStation 2. Il faut dire que si l'on voulait absolument l'objet dans les meilleurs délais, il fallait passer par ce rituel d'attente, étant donné les rumeurs qui circulaient alors. Ne serait-ce que pour réserver la console dans un magasin, il fallait déjà faire la queue. On a même noté que le dernier magasin d'Akihabara à avoir proposé des réservations, a dû employer un vendeur supplémentaire entre 8 heures et 10 heures du matin (heure d'ouverture du magasin) afin d'informer les gens que l'attente prenait fin. En effet, cette attente pour beaucoup avait débuté à 6 heures du matin et ce pour être certain « d'en avoir une ». Cependant, la véritable aventure des fous furieux qui en voulaient une à tout prix et sans réservation avait commencé le 3 mars, à environ 11 heures du matin. Car c'est à cette heure que l'on a vu les premiers fans installer cartons et sacs de couchage devant les magasins de la célèbre avenue de Tokyo.

Près d'un million de PlayStation vendues en un week-end : un record !

La course aux consoles

Vers 16 heures : petite affluence, une foule encore assez éparpillée était présente. Il faudra attendre 19-20 heures, que les étudiants et autres salary-men soient entrés chez eux pour prendre leur matériel de survie avant de se rendre devant les magasins, pour voir la foule grossir (voir encadré Le manuel du petit addict). C'est vers 22 heures que les files d'attente se sont constituées. Devant le Laox, un des plus importants magasins de l'avenue, on dénombrait pas moins de 1 500 personnes espérant leur console. La file atteignait quelque 300 mètres et démarrait deux rues plus loin. Là, on pouvait rencontrer, bien entendu, un grand nombre de Japonais, mais aussi des Chinois ou des Coréens, spécialement venus pour l'occasion. On apercevait aussi des fans français, incapables d'attendre jusqu'au mois d'octobre la sortie officielle de la console.

Le corps humain à ses limites, sauf pour les fans de PlayStation 2 ?

Le bonheur après l'attente

Malheureusement pour tout le monde et en particulier pour les agents de la maréchaussée japonaise, il y eut quelques petites échauffourées vers 1 heure du matin. Cela s'est déroulé au moment où le magasin Sofmap, l'un des plus importants, a fait déplacer les personnes qui patientaient. Un énorme mouvement de foule, un véritable tumulte qui ne fit heureusement aucun blessé. Pendant ce temps, à Hokkaido, dans le nord du Japon, le premier magasin avait ouvert à 0h01, permettant ainsi à ses clients d'être les premiers à avoir la console. A Akihabara - le quartier de l'électronique à Tokyo - il faudra attendre 7 heures du matin pour que les premiers magasins ouvrent leurs portes. Selon les premiers rapports, il semblerait que toutes les consoles à Tokyo aient été vendues dans la matinée et, que sans réservation, il n'y avait plus une seule console disponible samedi soir. Officiellement, on évaluait en matinée plus de 5 000 personnes à attendre devant les magasins. Et ce qui s'est passé à Akihabara s'est répété un peu partout dans l'archipel. Au total 980 000 consoles se sont vendues en un week-end. Un record absolu, qui multiplie par dix le nombre de PlayStation vendues le premier jour au Japon, en 1994. Un ras-de-marée humain dans un pays qui considère le jeu vidéo comme un loisir primordial. Peut-on s'attendre à une semblable effervescence en Europe ? Sans doute pas, mais cela n'empêche pas la PlayStation 2 d'y être attendue avec impatience.

LE MANUEL DU PETIT ADDICT

■ *Les pros de l'attente avaient apporté avec eux de quoi tenir toute la nuit. Le minimum est la plaque de carton sur laquelle on peut dormir sur le trottoir sans attraper froid. Suivent le sac de couchage et les Hokkairo, des petits sacs qui, grâce à un procédé chimique astucieux, dégagent de la chaleur pendant 10 heures. Magazines ou consoles portables pour passer le temps étaient choses courantes, et quelques originaux ont même été jusqu'à apporter tables et chaises de camping et ont lancé des tournois d'échecs ou de shogi (échec japonais).* ■

addon
Vos nouveaux loisirs!

Test gratuit de tous les jeux, consoles, neuf ou occasion !

JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !

Aujourd'hui jouez moins cher avec Addon !

LA SÉLECTION ADDON

F1 2000 | FEAR EFFECT | TOMB RAIDER IV | WIPE OUT | NEED FOR SPEED | FORMULA ONE 99 | DIE HARD 3

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540 Balaruc-le-vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, G[4] Place, 95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25

GRENOBLE
4, rue St Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

Pour être leader dans votre projet multimédia (jeu vidéo, PC, DVD), contactez-nous au 01 34 25 48 48

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410 Tourville la Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20 - Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.
* A partir du 17/04/2000

LE MOT DE BIT TOUR'S

Bit Tour's, situé dans le quartier branché de Shibuya à Tokyo, est l'un des magasins les plus sympathiques et les plus « in » de la capitale. Nous avons donc posé quelques questions à Tsuyoshi Azegami, le chef des lieux.

PlayStation Magazine : Combien de consoles avez-vous reçues pour le jour de la sortie ?

Tsuyoshi Azegami : Environ 130 dont 100 que nous avions mises en réservation. Les trente autres furent donc vendues aux premiers arrivés. Nous avons d'ailleurs tout vendu en moins de 15 minutes.

Le réassort des consoles se fera-t-il rapidement ?

Nous allons recevoir environ 50 consoles demain (dimanche 5 mars), mais après, je n'en sais absolument rien. Sony a avancé la date de vendredi prochain, mais ce n'est pas sûr. Nous recevrons les consoles par 50 environ. Mais nous sommes assez chanceux. Nous ne sommes pas un gros magasin et nous sommes parvenus à obtenir 130 consoles. Je connais des grands magasins ou des boutiques plus importantes qui n'en ont pas eues du tout.

Pensez-vous que les gens aient autant couru après la console qu'après les jeux annoncés ?

Contrairement à d'autres boutiques, nous avons vendu toutes nos consoles avec au moins un jeu. Mais j'ai entendu qu'un acheteur sur cinq environ n'avait pas acheté de jeu car, pour eux, la PlayStation 2 est avant tout le lecteur de DVD au meilleur rapport qualité-prix de tout le Japon...

Quels sont les jeux que vous avez le plus vendu ?

Ridge Racer et, bizarrement, Kessen. Je pensais vendre plus de Street Fighter mais c'est Kessen qui est le mieux parti. Il faut dire que nous avons une clientèle de fans. Quant au jeu le plus attendu, il s'agit du jeu de base-ball de Squaresoft. Beaucoup de clients nous l'ont demandé.

Pour vous, vendeur, la PlayStation 2 apporte-t-elle un grand changement ?

Bien entendu, comme beaucoup de boutiques de jeux vidéo, nous avons désormais un rayon DVD, car les acheteurs de PlayStation 2 sont désormais susceptibles d'être intéressés par ce type de produit. On arrive à un regroupement des loisirs dans un seul endroit, pour faciliter les achats.

Difficile de poser un pied sur le trottoir, la nuit du 3 mars à Akihabara.

A 5 heures du matin, les reporters venaient prendre des nouvelles et interviewer les courageux, afin de les faire passer dans l'édition du matin.

Ils se sont connus en attendant toute la nuit. Leur passion pour la PlayStation 2 en a fait de vrais amis, dirait-on !

LE MOT DE KEN KUTARAGI

Le créateur de la PlayStation, Ken Kutaragi, était venu dans les rues de Tokyo afin de s'assurer du succès de ce lancement. Voici ses premières impressions : « Il y a 5 ans, pour la première PlayStation, il n'y avait pas autant de gens qu'aujourd'hui. Ce matin, je suis allé dans les quartiers de Shinjuku, Shibuya, Akihabara, et j'ai été très surpris par le nombre de personnes qui attendaient pour acheter une PlayStation 2, mais aussi par le nombre de journalistes présents. Ce grand nombre de journalistes montre que tous les médias, et pas seulement les médias liés au jeu, ont focalisé leurs attentions sur la PlayStation 2. »

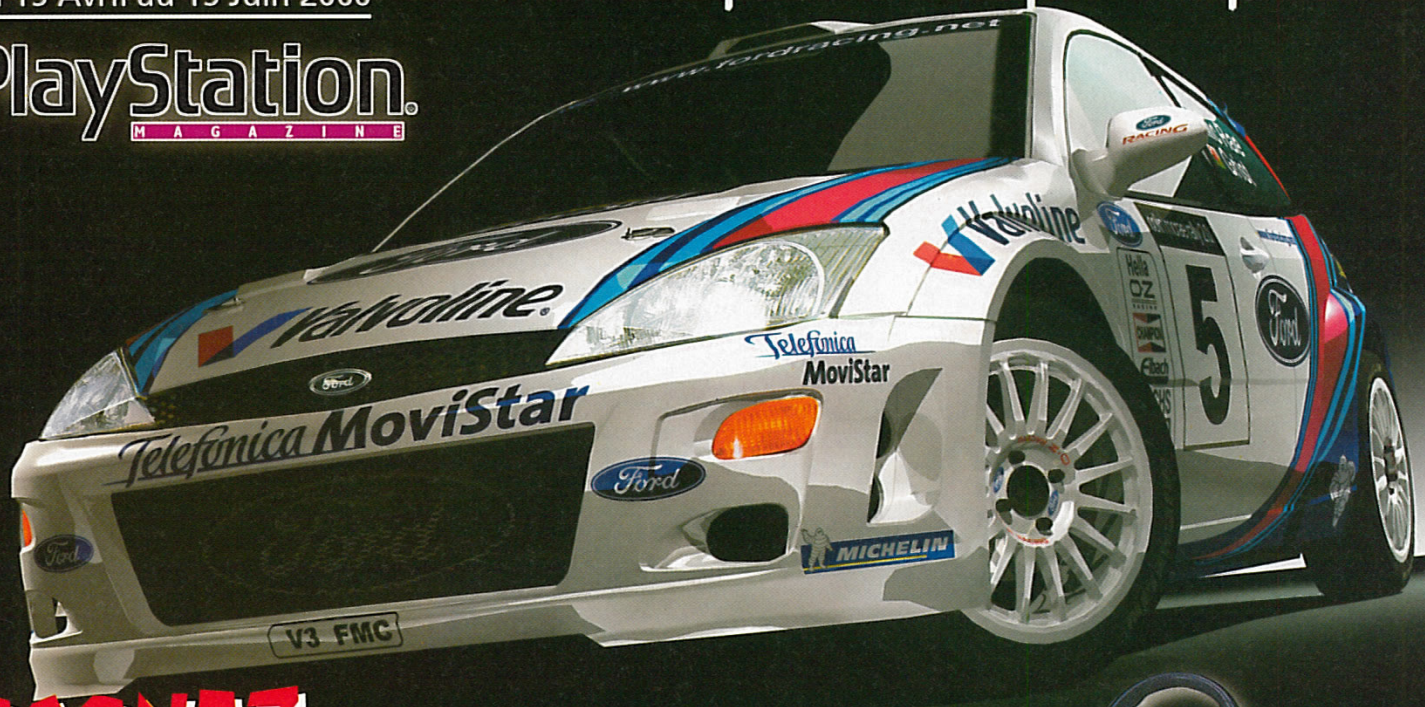
Ken Kutaragi commente le succès de la PlayStation 2.

Grand Jeu

du 15 Avril au 15 Juin 2000

PlayStation MAGAZINE

colin|mcrae|rally|2.0

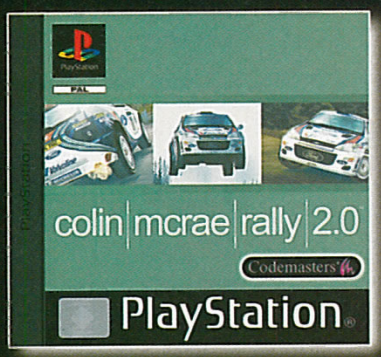


GAGNEZ :

3 Karts
2 Week end et un séjour pour 2 personnes**
1 Ensemble TV Home Cinéma

ET AUSSI :

10 Consoles PlayStation®
50 Jeux Colin McRae Rally 2.0™
200 T-shirts Colin McRae Rally 2.0™
100 Volants Bigben Interactive
50 Jeux Codemasters™
150 Sacs à dos Colin McRae Rally 2.0™



au 08 36 68 75 00*
36 15 CHEAT*

vous|croyez|vraiment|être|prêts?

Règlement du jeu déposé chez Maître Saragoussi, huissier de justice à Paris et envoyé sur simple demande à : BLCV, Concours Codemasters, 12 rue Barbès 92300 Levallois-Perret.
* 2,23 F/min.
**Week end à Londres ou à Rome pour 2 personnes en 1/2 pension, au départ de Paris comprenant, l'aller-retour, l'hébergement en chambre double en Hôtel 2 étoiles, valable du 1er juin au 15 octobre 2000 (hors periode vacances scolaires).
***Séjour à lamontagne pour 2 personnes, au départ de Paris comprenant, l'aller-retour, l'hébergement en Hôtel 3 étoiles, valable du 1er Novembre 2000 au 30 Avril 2001.
Tous les logos et les marques citées sont propriétés de leurs propres sociétés et utilisables uniquement dans les cadres de leurs contrats de Licences. Colin McRae Rally 2.0 est un jeu ni licencié ni partenaire de la FIA.
PlayStation et "PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

BLCV - RM Concept

Codemasters

OTU voyages L'AGENCE DES ÉTUDIANTS www.otu.fr

PARIS TUNING SHOW du 21 au 24 avril

FUN TV

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

Bigben INTERACTIVE

CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France

KINYO

Livraison possible sur toute l'Europe
Tél. de l'étranger : 00 33 4 79 61 04 50
Nos prix comprennent le transport en recommandé et l'assurance pour la France
Tous nos modèles sont garantis 1 an

METTEZ DES WATTS ! SUR VOTRE CONSOLE

PS 315 S — 6 Watts RMS
2x3 Watts + Surround
229 Frs PSX
Port Compris

PS 515 S — 10 Watts RMS
2x5 Watts + Surround
289 Frs PSX
Port Compris

PS 71 S — 20 Watts RMS
2x10 Watts + Surround
359 Frs PSX
Port Compris

Les systèmes accoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux.

La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.

Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.

CD SERVICE • 10, avenue Saint Simond • 73100 AIX-LES BAINS • Tél. : 04 79 61 04 50

TRANSGRESS Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. CD SERVICE n'est soutenu et n'est affiliée à aucune marque, n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

16 Watts RMS

SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
Port Compris

21 Watts RMS

SA 4315
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 15 Watts
479 Frs PSX
Port Compris

La puissance

30 Watts RMS

Le Gros Son

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX
Port Compris

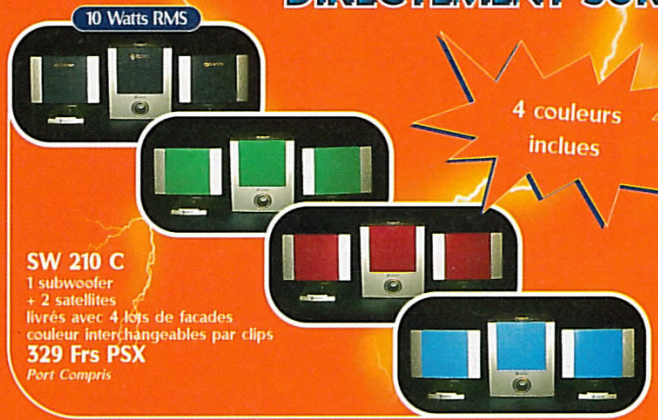
7 Watts RMS

Nouvelle Technologie

SW 201
Satellite Extra-plat 2x1 Watt
+ Subwoofer 5 Watts RMS
299 Frs PSX
Port Compris

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE

10 Watts RMS



4 couleurs inclues

SW 210 C
1 subwoofer
+ 2 satellites
livrés avec 4 kits de facades
couleur interchangeables par clips
329 Frs PSX
Port Compris

Produits Eclectic Video Games

PC JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX
à votre PC sur port USB

www.startgames.com

Pour recevoir les tarifs pour la Suisse,
merci de retourner le coupon à l'adresse suivante :
CD SERVICE
Bâtiment J 7
1305 COSSONAY - Gare
VAUD Suisse

A retourner avec votre réglement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

		Quantité			Quantité			Quantité
PS 315 S PC*	209Frs		SA 4315 S PSX	479 Frs		SW 210 C PC*	309 Frs	
PS 315 S PSX	229 Frs		SA 1031 PC*	429 Frs		SW 210 C PSX	329 Frs	
PS 515 S PC*	269 Frs		SA 1031 PSX	449 Frs		PC JOYDAPTER	229 Frs	
PS 515 S PSX	289 Frs		SW 7352 PC*	379 Frs		JOYSTICK AVION PSX	199 Frs	
PS 71 S PC*	339 Frs		SW 7352 PSX	399 Frs				
PS 71 S PSX	359 Frs		SW 201 PC*	279 Frs		Total		
SA 4315 S PC*	459 Frs		SW 201 PSX	299 Frs				

* LIVREES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Contre-remboursement (+20Frs)

❑ CB n° _____ Valable jusqu'au _____

Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Tél. : .....

Conformément à la loi informatique et libertés n°78.17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant

Par Grégory Szriftgiser

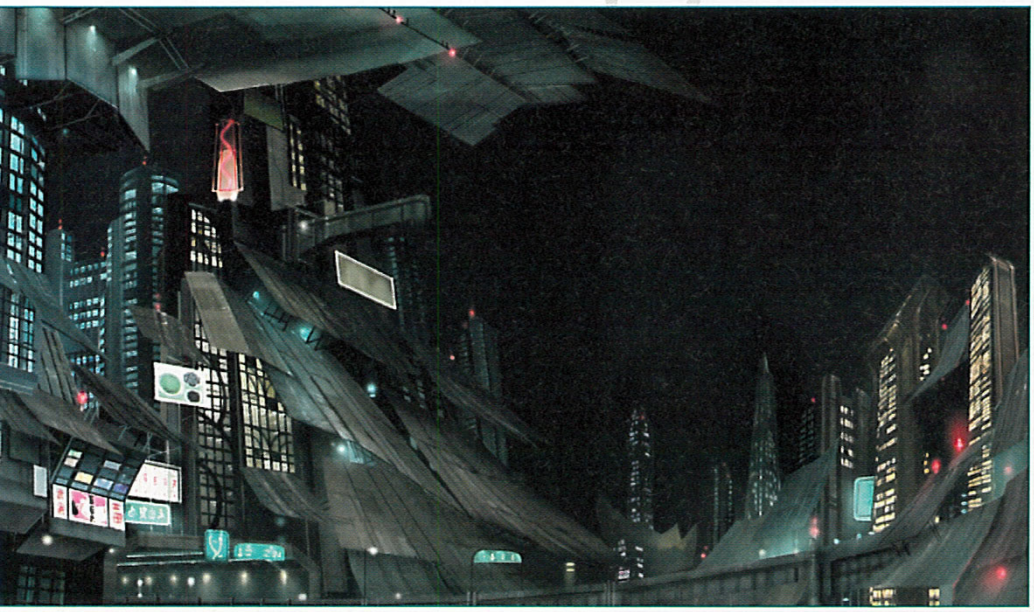
FEAR EF

Illustrations © Eidos/Kronos

FECT

On vous en a rabattu les oreilles. Fear Effect est enfin là, et sans bousculer les standards comme un Metal Gear Solid, ce dernier titre d'Eidos s'impose comme un des jeux les plus originaux du moment.

EDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : KRONOS DIGITAL (ÉTATS UNIS)
DISPONIBLE EN AVRIL



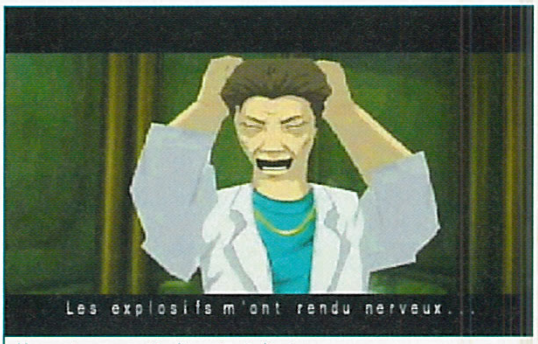
UNE HISTOIRE QU'ON SE LAISSE RACONTER AVEC PLAISIR

Comme quoi, ça tient à peu de choses finalement. Pas de principe révolutionnaire, pas d'idée au génie insondable, juste une approche précise et une esthétique bien appliquée. Fear Effect accapare le joueur en toute simplicité. Une réalisation particulière, une histoire et des personnages bien pensés, et c'est à peu près tout. Mais cela fonctionne, et plutôt bien.

LE MEILLEUR POUR LA FIN

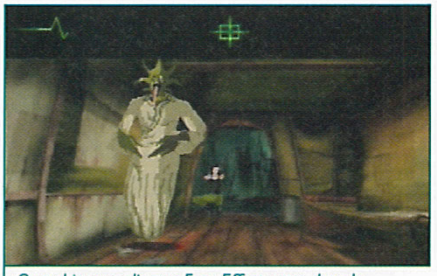
Vous avez pu en avoir un léger avant-goût avec le CD de démos du mois dernier. Fear Effect offre une vision assez spéciale, qui accroche son spectateur dès la première image. Après, je veux bien croire que certains n'aimeront peut-être pas ce style hautement japonisant, très dessin animé, mais on ne peut y rester insensible et j'ai pour moi des preuves irréfutables en les personnes de mes collègues, spectateurs acharnés qui ont été difficiles à bouter hors de mon espace vital de test... C'est dire si je peux vous en dire du bien. Mais je commencerai par les mauvais côtés, pour finir sur les bons. Commençons par la maniabilité. Très « Resident », elle est censée avoir fait ses preuves. Mais voilà, contre des zombis surtout... lesquels, il faut bien l'avouer, ne sont pas très vifs, ni équipés de fusils d'assaut ! Effectivement, dans Fear Effect, l'action est plus présente et plus rapide. Du coup, on a heureusement droit à des mouvements supplémentaires, tels que les roulades, ou un bouton pour se retourner d'un coup. Loin de moi l'idée de dire que la maniabilité de Fear Effect pose vraiment problème. En fait, il s'agirait plutôt de s'y habituer, et de ne pas s'emmêler les doigts dans les différents boutons... C'est donc plus une mise en garde qu'un reproche, mais autant le savoir : ceux qui ont des problèmes de coordination motrice en auront d'autant plus avec Fear Effect. Autre reproche qu'il faudra tenir en compte, la durée de vie. Là encore, je vais comparer avec Resident Evil (ça tombe bien), qui n'excelle pas de ce point de vue non plus. Fear Effect est étalé sur

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	EIDOS
DEVELOPPEUR	KRONOS DIGITAL (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES (4 MAXI)
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ENTREVOIT QUE L'AFFAIRE MENERA LOIN..

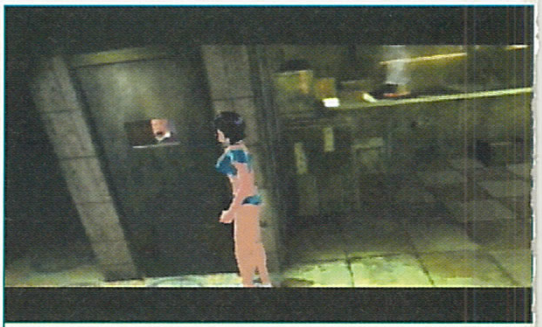


Vous retrouverez vite Jin, votre indicateur.

Première scène qui vous permet d'en être sûr : tout ne se passera pas comme prévu...

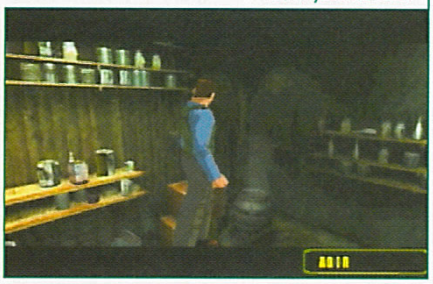


Quand je vous dis que Fear Effect verse dans le fantastique !



Hana devra faire quelques concessions sur son honneur pour avoir accès à certaines parties de l'établissement de Madama Chen...

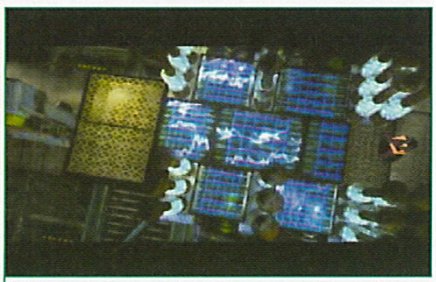
Enfermé dans une cellule chez Madame Chen, Glas devra trouver comment sortir avec les moyens du bord.



4 CD, certes, mais un joueur malin, observateur, et habile de ses dix doigts le pliera avec autant de facilité qu'un Metal Gear Solid. Il est vrai que ces heures de jeu sont intenses et fort agréables, mais il fallait tout de même le souligner, d'autant que Fear Effect n'est pas très « rejouable ». Certes, Fear Effect propose cinq fins. Enfin, disons 3, dont deux se divisent en « gagné et perdu ». La dernière elle, est plus dure à décrocher... mais comme elles interviennent en fin de jeu, il suffit de reprendre sa sauvegarde précédente pour essayer d'autres chemins. Voilà pour ce qui est des « mauvais » points, quoiqu'il faille bien avouer qu'il ne s'agit pas à proprement parler de défauts.

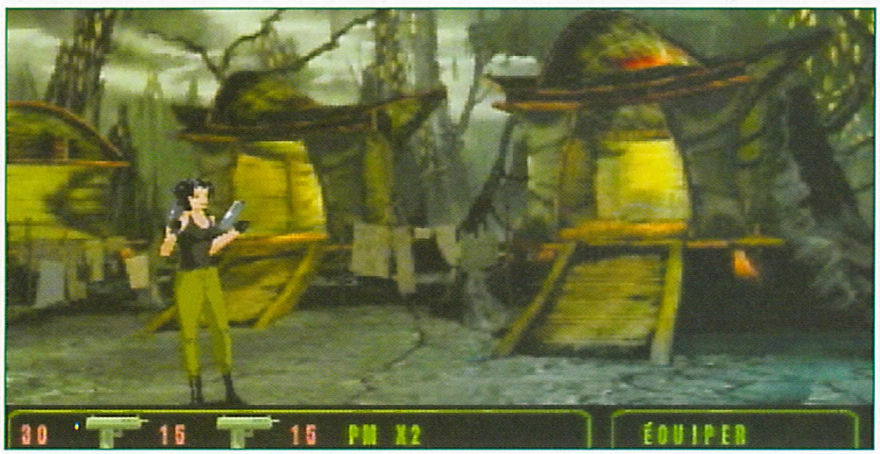
LE RESTE

Bis repetita ? Je vois mal comment l'éviter... Désolé pour tous ceux qui ont suivi de près les différents articles déjà parus sur le jeu, mais il me faut rappeler ou confirmer certains points précédemment évoqués. Côté scénario pour commencer : à la fin, elle meurt. Voilà, je vous l'ai dit, vous êtes vert de rage. Je plaisantais, détendez-vous ! Je ne peux pas vous dire grand-chose sans risquer de griller le scénario, mais il me faut tout de même vous prévenir : Fear Effect verse dans le fantastique. Jusqu'à présent, vous saviez que Hana, Deke et Glas, les trois mercenaires héros du jeu, ont pour mission de mettre la main sur Wee Ming, une fille d'un des plus puissants patrons des Triades de Hong-Kong, qui s'est sauvée il y a peu. Leur but est simple : la retrouver en premier de manière à en récupérer une forte rançon. L'info vient d'un pote d'Hana, bossant pour les Triades. Mais ce que vous ne savez pas, c'est pourquoi elle s'est sauvée... L'intro en donne un léger aperçu, je vous le confirme ici : Fear Effect n'est pas un titre ambiance Ghost In The Shell ou Blade Runner comme les premières images auraient tendance à le faire croire. Certes, certains ingrédients de ces œuvres sont très présents, mais l'histoire bascule vite vers les mythes et légendes chinois, légèrement détournés pour les besoins du jeu. Donc pour les fans de SF bien classique, vous



Certains passages un peu ardus ne vous laissent pas droit à l'erreur, comme ce sol électrifié.

Le coup du fusible... on l'a déjà vu, mais à part ça, Fear Effect sait faire dans l'original.



LES AVANTAGES DES FMV

■ Avec ce système unique d'utilisation de séquences animées pré-calculées en décors, Kronos Digital a pu non seulement installer une ambiance jusque dans les moindres détails, mais aussi en tirer parti pour élargir les possibilités du gameplay et les sensations procurées. En voici quelques exemples. ■

Ici, cet hélicoptère arrose le dessus de cette cahute bétonnée, passage après passage. Glas devra trouver le bon moment pour passer.

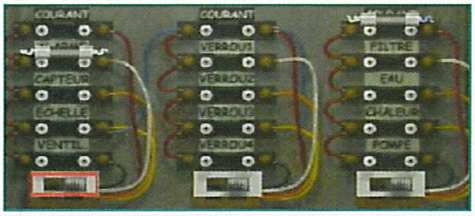
Toujours aux prises avec un hélicoptère, Glas doit courir le plus vite possible, dans cette scène en travelling : effet garanti !

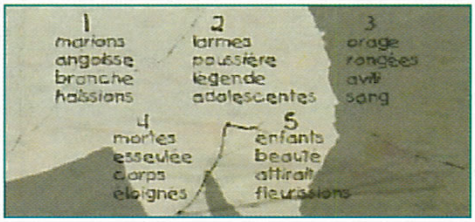
Plus simple, un autre puzzle demandant au joueur un timing bien serré pour éviter de brûler comme une torche.

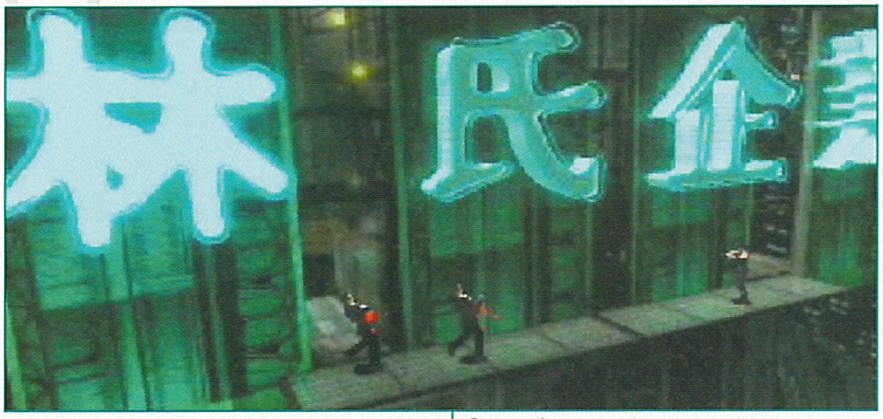
Ici, il s'agit de ne pas se faire voir par les cuisiniers s'échangeant ustensiles et ingrédients à la volée.

UN PEU DE JUGEOTE

■ *Plus vous avancerez dans le jeu, plus les énigmes se révéleront corsées. Si elles ont presque toutes un rapport étroit avec l'histoire, arrivé au quatrième CD, elles deviennent un peu farfelues, et il faudra réfléchir...* ■



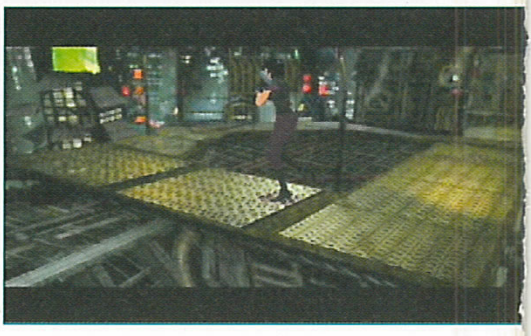




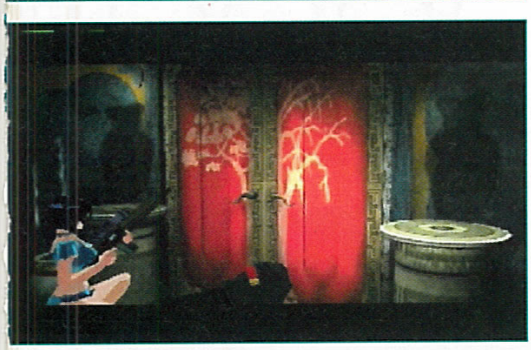
Certains plans sont vraiment extras, tout en restant tout à fait jouables.

repasserez... Côté gameplay, je vous ai déjà parlé quelque peu du Fear Meter, le remplaçant de la barre de vie. L'éditeur avait gardé jalousement les secrets de son fonctionnement jusqu'à réception de la version test. En fait, il s'agirait plus à proprement parler d'un « confidence meter », c'est-à-dire d'une jauge de confiance en soi. Tous les protagonistes du jeu ont la leur, elle baisse lorsqu'ils commencent à flipper ou à rater ce qu'ils tentent. Vous de même : ratez vos tirs, et les adversaires prendront confiance à mesure que vous perdrez la vôtre, vous plaçant en situation de danger, voire de mort probable. Si en revanche vous faites face à trois adversaires, et descendez les deux premiers sans le moindre problème, le Fear Meter ne bougera pas d'un poil, même si le dernier ennemi vous arrose copieusement à l'Uzi : il ratera la plupart de ses tirs, tandis que vos roulades vous permettront d'éviter ceux qui restent. Bref : mieux vous réussissez, moins vous avez de chances de mourir. La réussite de puzzles compte également, puisque chaque échec dans la résolution d'une énigme baissera votre Fear Meter et inversement. Si vous accumulez trop d'erreurs, trop de combats dont vous vous sortez in-extremis, une balle et c'en sera fini de votre belle aventure. Ils vous

L'interface est un modèle du genre. Simple, efficace et sans écran d'inventaire.



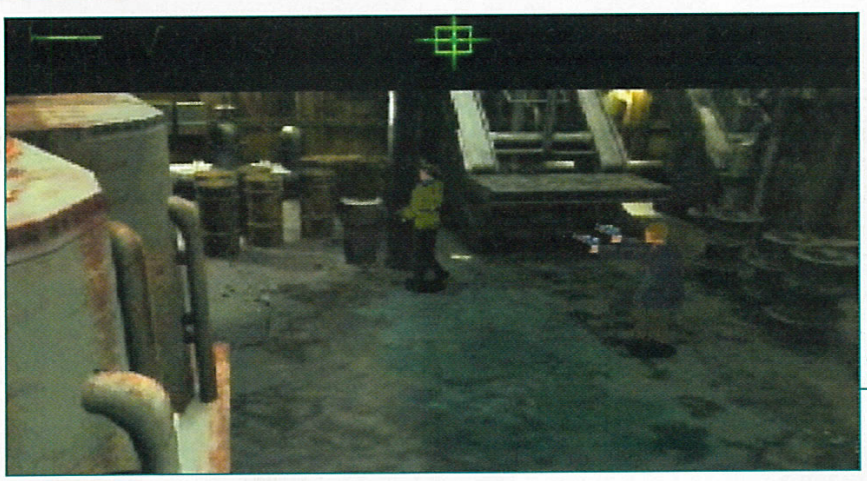
L'observation des décors fait partie intégrante des qualités nécessaires à la progression.



seront accessibles en temps réel, c'est-à-dire sans passer par un écran d'inventaire comme dans Resident, ce qui évite de couper l'action. L'interactivité avec les décors est simplement indiquée dans les bandes noires, comme « prendre » ou « utiliser », au moment opportun. Vous pourrez sauvegarder régulièrement, dès que votre téléphone sonnera.

AH OUI, CE QUI EST BIEN

Les points forts de Fear Effect sont simples : une réalisation en marge des productions actuelles, qu'il faut voir tourner pour l'apprécier à sa juste valeur (les photos de ce test ne mettant malheureusement en valeur que la compression des images de fond), un scénario excellemment scripté, bourré de rebondissements et de suspens lorsque l'action passe d'un personnage à l'autre, et un amas extraordinaire de scènes cultes. Quelques exemples ? Deke devant courir le plus vite possible sur le toit d'un train qui fonce vers une falaise, Hana et Glas se livrant à un tir croisé alors qu'ils sont pris en sandwich entre un hélicoptère et des hommes de main des Triades, j'en passe et des meilleures. Un très bon moment à passer, pour peu qu'on accroche au scénario, ce que le graphisme et l'ambiance sonore vous obligent presque à faire. En parlant de son, sachez que les doublages entièrement en français sont très réussis, ce qui devient une habitude chez Eidos, j'en connais qui devraient s'en inspirer. Les bruitages sont très réalistes, les musiques plus qu'efficaces. Bref, Kronos Digital a su apporter tous les soins nécessaires à la réalisation d'un titre qui s'il ne révolutionne pas vraiment la scène, s'impose comme l'un des tout meilleurs jeux en ce début d'année. A déguster comme un très bon film !



Aborder le jeu dans une optique discrète plutôt que bovine apparaît vite comme la meilleure solution.

UN JEU SCRIPTÉ

■ *Chaque recoin du scénario est développé, dans Fear Effect. Scripté à la manière d'un film, cinématiques, scènes, coupures et travellings à gogo ponctuent, relancent ou modifient l'action et l'histoire.* ■

La simple ouverture d'un placard contenant d'importants éléments donne lieu à une mini-cut scene.

Les scènes plus importantes ou plus tendues, donnent lieu à de véritables cut-scenes.

Régulièrement, l'action passera d'un endroit à un autre, d'un personnage à l'autre, à mesure de leurs pérégrinations.

Les très nombreuses occasions de game over ne vous épargneront, de même, aucun détail...

Et bien entendu, le cours de l'histoire sera naturellement conté en utilisant cet outil.

FEAR EFFECT - 369 F

DESIGN — 8 — Excellent mais aussi original. C'est la première chose qui accroche.

MUSIQUE ET SON — 7 — Les bruitages sont vraiment très bons, les musiques discrètes mais efficaces.

DURÉE DE VIE — 6 — 4 CD certes, mais durée à mi-chemin entre Metal Gear et Resident Evil.

ORIGINALITÉ — 8 — Un jeu qui sort des sentiers battus, avec un scénario et un graphisme peu communs.

JOUABILITÉ — 7 — Tout bonnement excellente, quoique le jeu ne soit pas très difficile.

TECHNIQUE — 6 — Parfois crispante, mais globalement tout à fait réussie, à quelques passages près.

LE COMPARATIF : MOINS FLIPPANT QU'UN RESIDENT EVIL 3, MAIS UNIQUE EN SON GENRE !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui aiment se laisser compter des histoires fantastiques.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Un très bon jeu, pas exempt de défauts, mais qui ravira les amateurs d'histoires bien racontées. Fear Effect s'adresse aux joueurs qui aiment le cinéma, qui ne souhaitent pas forcément en avoir pour 50 heures, mais qui veulent passer un moment intense.

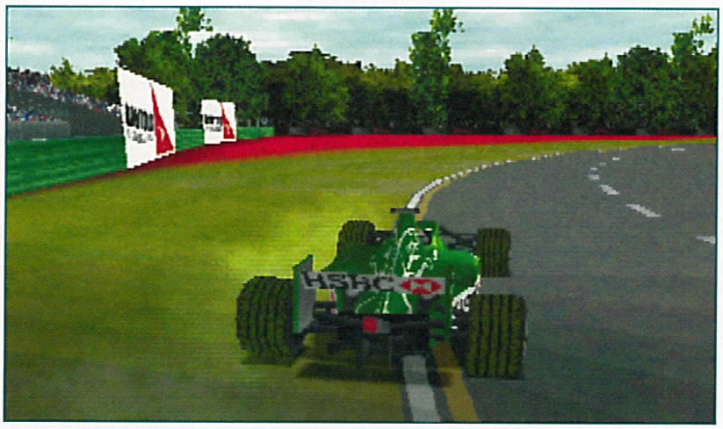
Par Jean Santoni

Faux départ pour EA Sports. La réussite dépend parfois d'un simple choix. En s'adressant aux développeurs de Formula One 98, le géant de la simulation sportive a commis une erreur étonnante. Une vraie tragédie grecque !

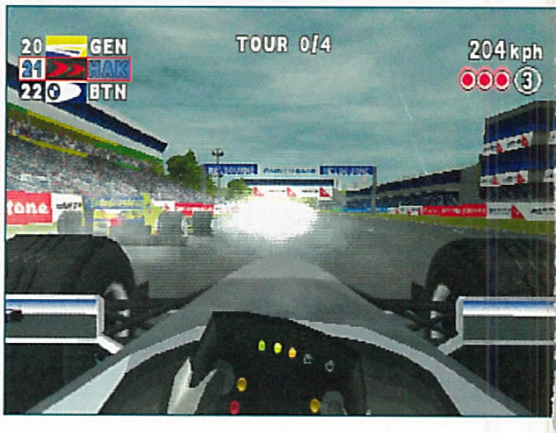
La vue cockpit est assez réussie. Les rétroviseurs sont fonctionnels comme dans Formula One 99.

F1 2000

EDITEUR : EA SPORTS - DISPONIBLE EN AVRIL 2000

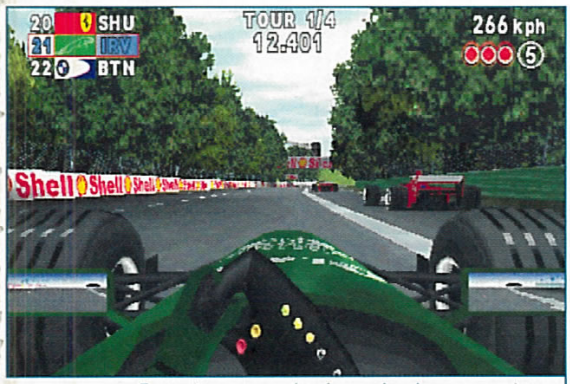


En vue « tuyère », on peut voir le casque du pilote bouger dans les virages. Cet effet n'est pas simulé en vue cockpit.



FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE F1
EDITEUR	EA SPORTS
DÉVELOPPEUR	VISUAL SCIENCE (ECOSSE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON PIGE QU'ON PEUT ROULER DANS L'HERBE À PLUS DE 200KM/H

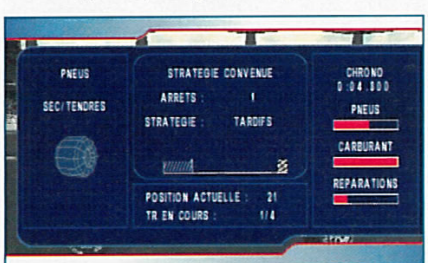


En vue interne, quand on braque le volant, on ne voit pas vraiment les roues tourner. Bof.

Chaque année, on assiste au même rituel, hé oui, une fois de plus vous n'échapperez pas à la valse des simulations de F1. Depuis le lancement de la PlayStation en Europe, c'est devenu une constante, une sorte de mouvement perpétuel, immuable, terriblement prévisible, un peu comme la chute des feuilles en automne, les avalanches en hiver ou les boutons sur la gueule au printemps si vous préférez. Ultra-populaire, la simu de F1 fait également partie des genres les plus casse-gueule qui soient sur console. En effet, les fans de la discipline ne tolèrent aucun travers. Il y a certaines règles à respecter, et la première demeure incontestablement le réalisme du pilotage. Bref, tout ça pour dire que la F1 est avant tout une affaire de pros. Pour nous, une simulation de F1 doit avant tout être... une simulation ! Depuis le mois de janvier, il faut savoir que Formula One 97 n'est plus la simulation de F1 la plus réaliste du marché. Pour les petits nouveaux, rappelons au passage que le titre de Psygnosis est quand même resté au sommet durant plus de quatre ans, ce en dépit de tous les progrès faits en matière de programmation. Actuellement, la nouvelle référence du genre, c'est donc F1 World Grand Prix, un titre développé par Lankhor (cocorico !) et édité par Eidos. Voilà pour resituer un peu ce secteur du marché très disputé.

TOUTE PREMIERE FOIS

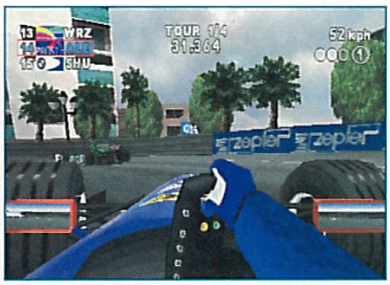
« Toutoute première fois, toutoute première fois, toutoute première fois... » Arf, arf ! J'aurais jamais pensé qu'une chanson de Jeanne Mas m'aiderait un jour à commencer un paragraphe sur un jeu vidéo ! Désolé pour cette référence un peu kitch mais ça colle merveilleusement bien à la situation. En effet, aussi curieux que cela puisse paraître, il aura fallu attendre le début de l'an 2000, pour que le géant EA Sports s'intéresse à la Formule 1. Un événement marketing certes mais également un sacré challenge. L'éditeur américain, leader mondial de la simulation de sports (FIFA, NBA Live, PGA Tour, etc.) n'a effectivement aucun passé en matière de course de monoplaces, en clair, absolument aucune expérience ! Quand on décortique un peu le produit, on fait plusieurs découvertes intéressantes. Bien que ce F1 2000 n'ait strictement rien à voir avec la saga de Psygnosis, on retrouve quand même dans les crédits le producteur du mythique Formula One 97. Voilà une nouvelle plutôt rassurante, n'est-ce pas ? En revanche, un nom plus inquiétant apparaît au générique : Visual Science. Brrrrrrr (frissons d'horreur) ! EA Sports a confié le développement de leur titre à l'équipe de Formula One 98, l'épisode le plus décevant de la série, pour ne pas dire la simulation de F1 la plus mauvaise du marché ! Un choix des plus étranges, surtout de la part d'un éditeur aussi averti.

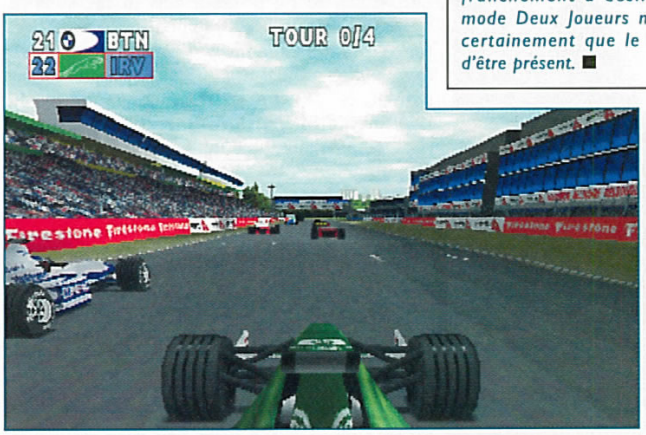


Deux ans après Formula One 98, les arrêts aux stands sont toujours aussi sommaires. Belle performance.

LE MAUVAIS CHEVAL

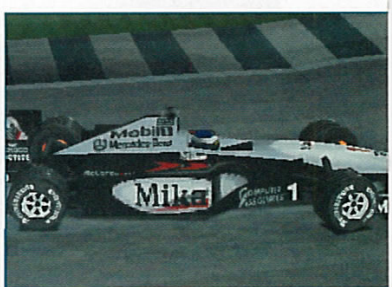
Inutile de tergiverser plus longtemps, cette première incursion dans le monde virtuel de la F1 est une déception. Il suffit de quelques tours de circuits pour s'en apercevoir. Alors



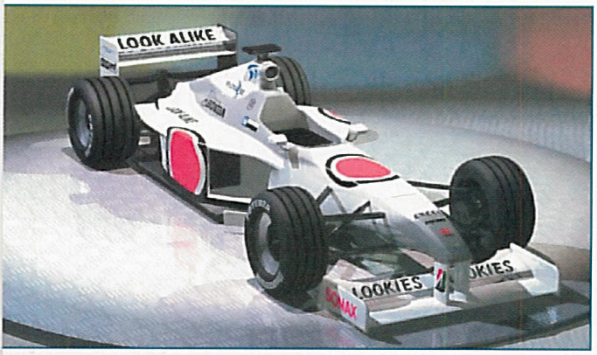


UN MODE DEUX JOUEURS PRESENT

■ *Le mode 2 Joueurs de F1 2000 s'avère être décevant. Comme c'est trop souvent le cas, ce dernier ne permet pas de disputer le championnat avec son petit camarade de jeu, vous devrez, hélas, vous contenter de courses simples en compagnie de deux concurrents gérés par la console. Ce mode ne propose que deux malheureuses vues : une vue au ras du sol et une vue externe. Pas de bol, aucune des deux ne s'est révélée convaincante. Pour achever le tout, l'impression de vitesse laisse franchement à désirer. Ce mode Deux Joueurs n'a très certainement que le mérite d'être présent.* ■



Une modélisation moins convaincante que celle de de F1 99 et F1 WGP.



La conduite sous la pluie ne pose aucune difficulté. Les effets de projection sont d'autre part peu convaincants.

EA SPORTS VICTIME DU MANQUE DE SAVOIR-FAIRE DE VISUAL SCIENCE

260 km/h avec deux roues dans l'herbe, aucune perte d'adhérence... cherchez l'erreur.

Un petit graphe permet de surveiller l'état de sa monoplace et le niveau de carburant. Pratique.

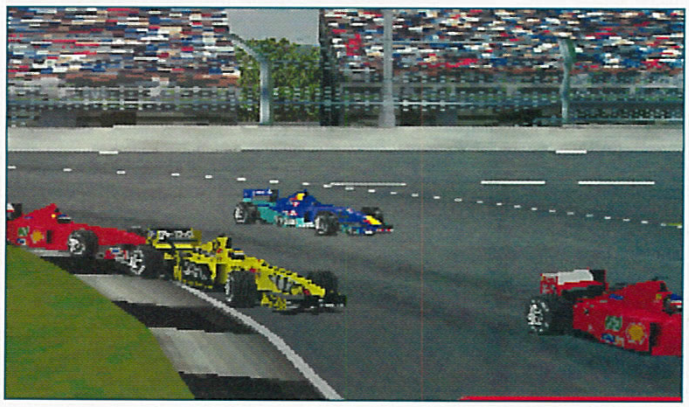
que les joueurs sont en quête d'un réalisme toujours plus poussé (le succès d'un Gran Turismo 2 suffit à illustrer la tendance), les développeurs écossais de Visual Science ont préféré nous livrer un feeling 100 % arcade. Un parti pris qui nous aura laissés sceptiques. L'aspect simulation est absent même en paramétrant le niveau de réalisme au maximum. Une solution de facilité ? Pas vraiment, disons que le studio ne possède pas le savoir-faire nécessaire pour nous proposer autre chose. C'est bien de manque d'expérience et de savoir-faire dont il est question, ici. Non seulement, on se situe à des années lumière du réalisme de F1 World Grand Prix de Lankhor mais en plus leur titre ne parvient pas à égaler Formula One 97 ! Le pilotage de F1 2000 n'offre rien de palpitant. Les modèles physiques souffrent d'une trop grande simplicité. Juger le réalisme d'un jeu de F1, ça n'a rien de sorcier : il suffit en fait de se livrer à une série de petites expériences. La première consiste à l'approche d'une courbe à appuyer comme un malade sur « la pédale » de frein tout en braquant le volant comme un sagouin. Logiquement, la monoplace part en sucette pour dessiner avec la gomme de ses pneus de jolies arabesques sur le bitume. Ici, ce n'est pas le cas, la voiture reste scotchée à la route (rappelons que ce n'était pas le cas dans Formula One 99 !). Avec un peu de chance, de la fumée s'échappera des pneus et vous userez de la gomme. Deuxième petit test : rouler à plus de 280 km/h, puis se déporter brusquement vers le bas-côté pour jouer les tondeuses à gazon. Là encore aucune perte d'adhérence même en tremblotant sur son volant comme une mamie parkinsonienne. La conduite sous la pluie se différencie également assez peu de la conduite par temps sec. Finalement, il ne nous reste plus qu'à jouer les auto-tamponeuses avec un concurrent... là encore les voitures quittent à peine leur trajectoire. Rien de comparable avec le moteur de collision sophistiqué de F1 World Grand prix.

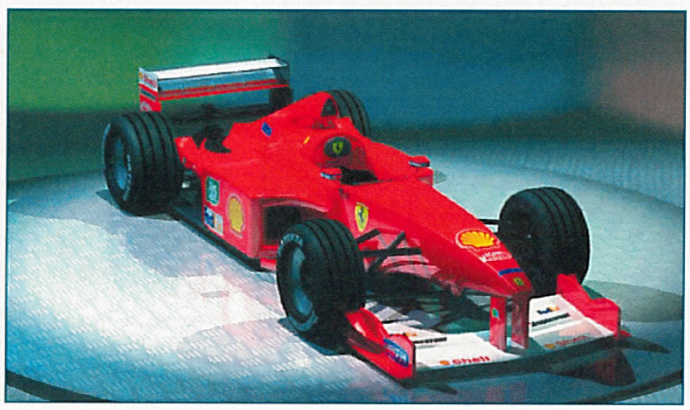
QUELQUES POINTS POSITIFS

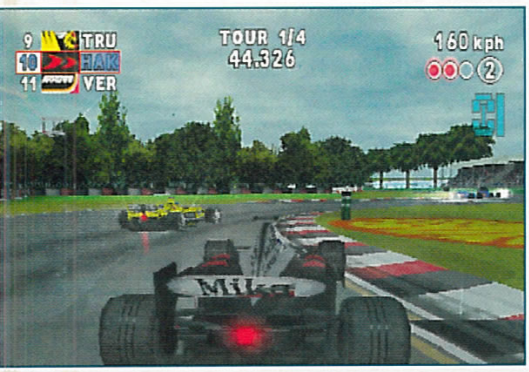
En gros, F1 2000 ne nécessite aucune finesse dans le pilotage, aspect arcade oblige. Il faudra néanmoins, éviter les chocs avec les barrières de sécurité et les autres pilotes, la gestion des dégâts étant gérée de façon plutôt convaincante. En effet, les ailerons se détachent assez facilement (au bout de trois, quatre touchettes) et si vous roulez trop rapidement avec une roue voilée, cette dernière prendra progressivement du jeu pour ensuite se détacher de son axe. Un petit effet bien sympathique. Petit bémol, malgré la perte d'une roue, il est toujours possible de dépasser les 250 km/h ! Les concurrents, eux, se comportent de façon plutôt cohérente. En règle générale, ils respectent les distances et freinent suffisamment à temps dans les virages un peu chauds pour ne pas vous percuter bêtement. Malheureusement, ces quelques points positifs ne parviennent pas vraiment à effacer les faiblesses et à restituer l'aspect simulation cher à de très nombreux joueurs (ceux-là même qui ont fait le succès de Formula One 97 ou d'un Gran Turismo).

ET LE RESTE ?

D'un point de vue strictement technique, le titre de Visual Science ne nous a pas non plus subjugués. D'abord graphiquement F1 2000 n'est pas révolutionnaire. Si les différents circuits témoignent d'un niveau de détails assez poussé (sur le tracé de Monaco, vous apercevrez les grillages le long du port, on note également la présence de grues de remorquage sur le côté des circuits, etc.), les textures en basse résolution, sont dans l'ensemble assez grossières, un conseil : mieux vaut jouer sur une petite télévision ! La modélisation des monoplaces nous a également un peu déçus, surtout lorsqu'on la compare à celle de F1 World Grand Prix ou celle de Formula One 99. Les conditions météorologiques sont, quant à elles, nettement moins bien rendues que dans Formula One 97. Enfin, l'habillage joue clairement la carte du minimalisme. Bof, bof. Côté sensations





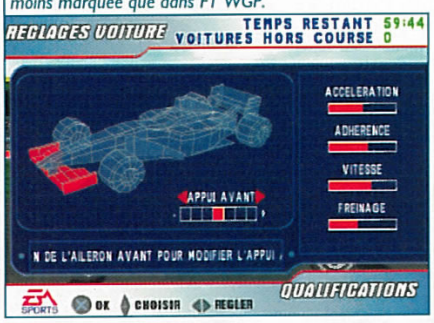


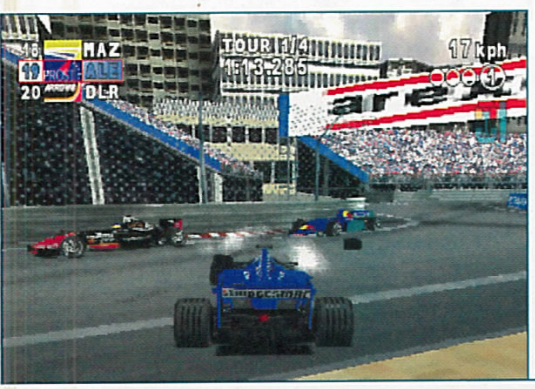
de vitesse, là encore, ne vous attendez pas à ressentir le grand frisson, ça va vite (en vue cockpit) mais sans plus et on n'échappe pas à quelques saccades lorsqu'il y a d'autres voitures à l'écran. On aurait également apprécié que la vue cockpit simule les G latéraux, longitudinaux et l'anticipation du regard comme dans F1 WGP (décidément !). Les développeurs n'ont pas jugé bon de s'inspirer de la concurrence...

CLASSIQUE

Pour finir, le contenu de F1 2000 reste classique : Course simple, Saison (en l'occurrence la saison 2000), Grand Prix (avec séances d'essais, tour de chauffe et séances de qualifications), Contre la montre... Comme vous pouvez le constater, les modes de jeu ne trahissent pas les canons du genre. Nous, on aurait bien vu un mode Carrière ou un petit mode Scénario avec des mises en situations dramatiques ; genre finir la course avec une boîte de vitesses endommagée, protéger son coéquipier, etc. Sinon, le jeu étant basé sur la Saison 2000, vous retrouverez évidemment toutes les écuries officielles (Jaguar, BMW, etc.), tous les pilotes (y compris Villeneuve), la nouvelle monoplace de Prost GP, le grand prix de Sepang et en bonus le circuit ricain d'Indianapolis. Voilà, pour les amateurs de F1, le point fort de ce produit. Seul le titre d'EA Sports propose de s'essayer à la saison de F1 en cours. Une première qu'il fallait saluer. Alors, grande question existentielle, doit-on acheter F1 2000 ? Fans de simulations de F1, passez votre chemin, il n'y a rien à voir ! Le jeu est volontairement orienté arcade et ne pourra donc satisfaire ceux qui aiment passer des heures à paramétrer leur monoplace. Au contraire, les fans du jeu instantané et accessible, ceux qui veulent découvrir la F1 rapidement et sans prise de tête trouveront peut-être leur bonheur avec ce F1 2000. Selon nous, une simulation de F1 se doit d'abord être une simulation. Peut-être ne partagez-vous pas ce sentiment. F1 2000 est alors fait pour vous.

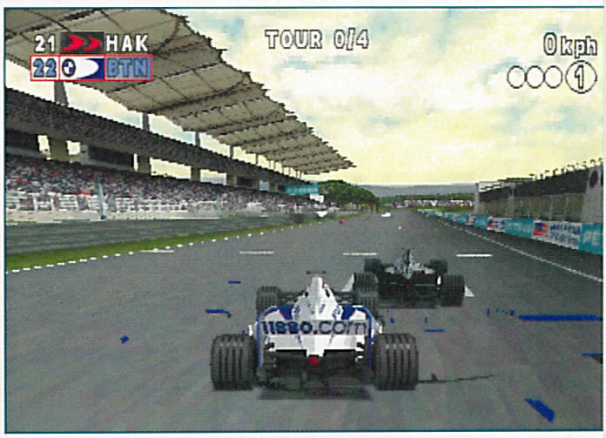
Les réglages sont assez complets, vous pourrez agir sur huit paramètres. L'influence des tunings est nettement moins marquée que dans F1 WGP.



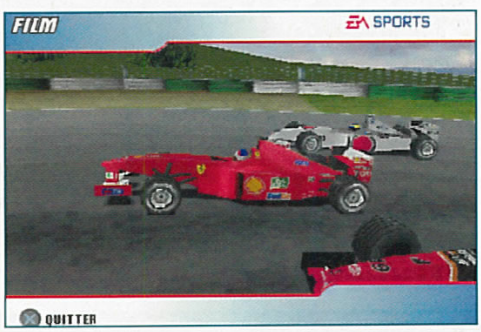


La gestion des dégâts est assez réaliste, malheureusement le reste ne suit pas vraiment.

UN JEU DE F1 ACCESSIBLE, SANS DOUTE TROP



LES RALENTIS



■ *A n'importe quel moment de la course, vous avez la possibilité d'enclencher un mode Replay en appuyant sur la touche triangle du paddle, ce dernier tient compte uniquement des 30 dernières secondes. Très utile pour revoir un violent crash, une roue s'envoler ou plus simplement un dépassement de coyote. Sinon, en fin de course, comme le veut la coutume, vous aurez également droit à un ralenti mais celui-ci ne diffusera que les moments forts du Grand Prix. Là vous pourrez enclencher une pause et jongler avec trois ou quatre angles de caméra. Rien à voir avec les possibilités offertes par le mode Ralenti ultra-réaliste de F1 World Grand Prix. Comme chez moi, chipoter est une seconde nature, on regrettera par ailleurs l'absence de plein écran.* ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui en ont assez de paramétrer leur monoplace et veulent jouer rapidement.

F1 2000 - 349 F

DESIGN — 6 — La modélisation tout juste correcte. Décors fouillés mais grossiers.

MUSIQUE ET SON — 7 — Bruitages réalistes. Les liaisons radio en revanche sont souvent inaudibles.

DURÉE DE VIE — 6 — Une conduite beaucoup trop simpliste. On ne se prend toutefois pas la tête.

ORIGINALITÉ — 5 — Le contenu est complet mais archi-classique. La saison 2000 apporte un plus.

JOUABILITÉ — 8 — C'est de l'arcade pure et dure, la prise en main est instantanée.

TECHNIQUE — 6 — Des textures en basse résolution et un mode Deux Joueurs mollasson.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

6 **Pour ses premiers pas dans le monde de la F1, EA Sports n'a pas choisi les bons développeurs. F1 2000 a beau proposer des modes de jeu complets, la conduite demeure trop superficielle. Une première tentative en demi-teinte pour EA Sports. Dommage.**

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE F1 WORLD GRAND PRIX, MIEUX QUE FORMULA ONE 98

TRAVELLING

Par François Tarrain

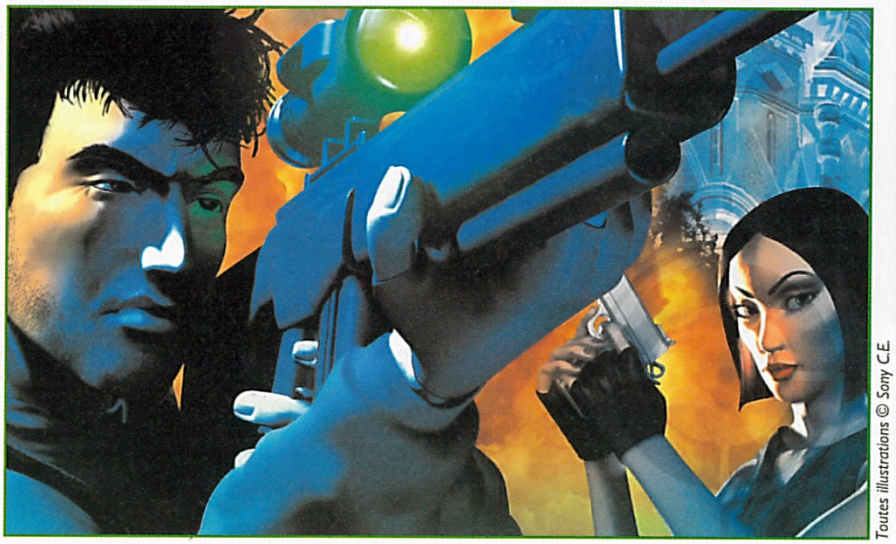
Dans la veine du précédent épisode, Syphon Filter 2 n'a rien perdu de son efficacité. Une suite sans grande surprise, donc, à la mise en scène nerveuse et à l'action pleine d'entrain...

SYPHON FILTER 2

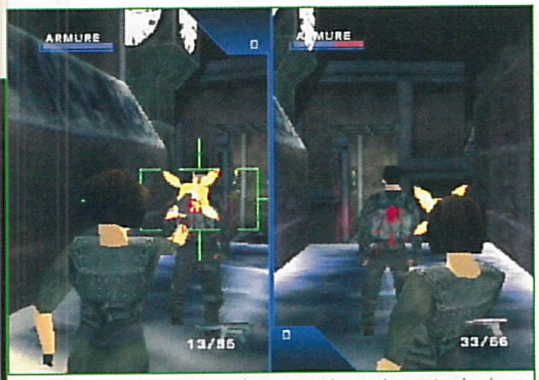
EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN AVRIL

Tous les doublages des cinématiques sont en français. La grande classe !

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION 3D
EDITEUR	SONY C.E.
DÉVELOPPEUR	EIDETIC (ÉTATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1 (+ MODE 2 JOUEURS)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	BIN, LE LIVREUR DE PIZZA VIENT FRAPPER À MA PORTE.



Toutes illustrations © Sony C.E.

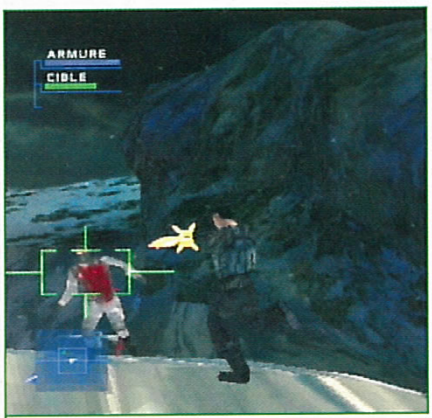


Le mode Deux Joueurs se résume à une simple séance de shoot, genre Doom-like. Marrant, mais lassant.

Depuis James Bond, être un agent secret est un peu devenu le rêve de tout le monde. Sauver l'humanité, passer entre les balles, faire de l'humour même dans les pires situations, jouer les séducteurs plein de charme, se taper des espionnes russes super-gaulées (pour les hommes, les femmes préférant James Bond), faire mumuse avec des gadgets turbo hi-tech, conduire (et exploser) des caisses de bourgeois, ne jamais payer ses notes d'hôtel, faire du tourisme dans tous les paradis sur Terre, taper l'incruste dans des banquets gargantuesques et enfin goûter à un repos bien mérité en compagnie de la même espionne russe « passée à l'ennemi »... Ouais, ça c'est la belle vie ! Malheureusement, l'agent secret tel que le cinéma et la littérature l'ont toujours dépeint n'est qu'une vaste fumisterie, un fantasme absolu qui n'a pas grand-chose à voir avec la réalité. D'ailleurs, à y regarder de plus près, tous les espions imaginaires sont fabriqués sur le même modèle stéréotypé. D'âge mûr (donc très expérimentés), parfaitement conservés, dotés d'un physique bien valorisant, ils se sortent toujours des pires embrouilles... Parfois par chance, souvent grâce à leur force et à leur intelligence, ils ne font jamais la moindre boulette et parviennent systématiquement à vaincre leurs ennemis ! Enfin... tout ça pour dire qu'il fallait bien que j'invente une intro pour ce test de Syphon Filter 2, et que je n'ai trouvé que celle-là... Vous me direz qu'en faisant un petit effort j'aurai pu dégotter mieux, mais là non. Pas aujourd'hui.

Lorsque l'angle de caméra est proche du perso, celui-ci devient transparent pour ne rien manquer de l'action.

Le fameux Head Shot du premier épisode est toujours de la partie. Il se pratique sur les ennemis munis de pare-balles.



Les scènes de combats ne sont pas franchement gentillettes. Le sang coule à flots et les corps tombent...

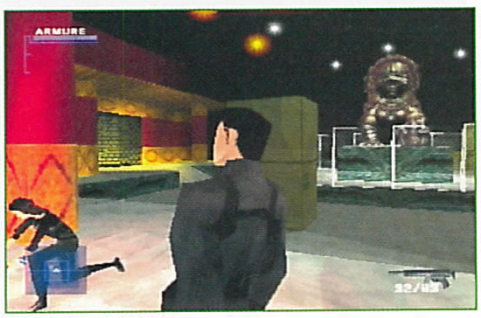
CA COMMENCE MAL...

Après cette mise en jambe assez étonnante, il est maintenant temps de passer aux choses sérieuses. Alors voilà, l'année dernière, aux alentours de juillet me semble-t-il, sortait le premier épisode de Syphon Filter. Bon, à l'époque ce n'était pas moi qui m'était occupé du travelling, mais ça ne m'a pas pour autant empêché de passer quelques heures à buter du terroriste. Syphon Filter faisait partie de ces bons jeux auxquels il manque une petite étincelle pour se révéler excellents. Vous voyez le genre : un jeu d'action en 3D chouettos, bien mené, plein de violence vivifiante et de bonnes petites idées, mais malheureusement (dé)servi par des graphismes sacrément moches ! Il n'empêche que malgré cette tare, peu de joueurs restèrent insensibles aux aventures de Gabriel Logan. Pire, dès lors que l'on prenait la manette en main, on ne pouvait plus descotcher avant des heures, tellement le scénario et la mise en scène étaient chiadés ! Ah ça, ils savaient y faire chez Eidetic pour nous pondre une histoire à rebondissements digne d'un film d'action U.S... Enfin bref, lorsqu'on a commencé à entendre parler de Syphon Filter 2, on s'est mis à espérer que les développeurs allaient nous refaire le même coup... en beaucoup plus beau ! Eh bin, pas du tout ! Non, graphiquement c'est toujours la même chose : un moteur 3D correct, des textures assez grossières et surtout des persos modélisés façon cubisme.

DE LA VARIÉTÉ DES MISSIONS

■ *Le moins que l'on puisse dire, c'est que les développeurs d'Eidetic se sont creusés le crâne pour proposer des missions variées. Au nombre de 20, elles proposent chacune leur lot d'objectifs et de rebondissements incessants. Simples séquences de shoot sans finesse, infiltration d'une base ennemie, évasion, escorte de GI, récupération de documents Top Secrets en territoire hostile, désamorçage de bombes dans un temps limité... que vous incarniez Gab ou Lian, vous n'aurez à aucun moment le sentiment que les missions se répètent. D'autant plus que l'ensemble est parfaitement mis en scène à grands renforts de cinématiques. En fait, le seul truc lourd dans tout ça, c'est que vous devrez parfois recommencer une dizaine de fois certains passages avant de vous en sortir indemne.*

Heureusement, les continues infinis et le système des sauvegardes bien pensé font passer la pilule... ■

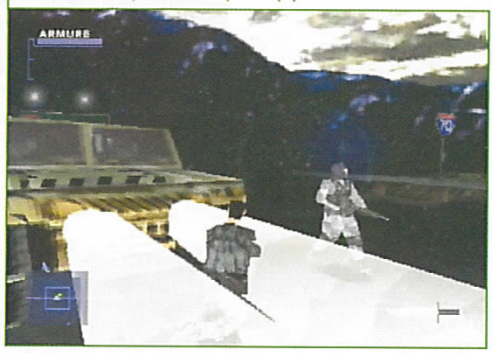


Graphiquement, le jeu est inégal. Parfois franchement moche, parfois assez réussi...

Le fusil à pompe est dévastateur à bout portant et perd en efficacité à distance.

vous plonge au cœur d'une montagne hostile. Dans la peau de Gab, vous devez derechef remplir certains objectifs pour permettre aux secours de venir vous récupérer. Placer une balise GPS, protéger les GI blessés, faire sauter au C4 un monceau de neige qui obstrue un passage... Vos premiers pas dans l'aventure annoncent clairement la couleur : Syphon Filter est plus que jamais un jeu d'action super-efficace ! Très proche de son prédécesseur en termes de gameplay, il ne baisse jamais de rythme et vous entraîne dans un périple de longue haleine... Fort heureusement, il apporte suffisamment de sang neuf à la série pour ne pas être taxé de « simple » suite sans saveur.

De nombreuses séquences requièrent une grande discrétion. Heureusement que l'IA n'est pas trop poussée...

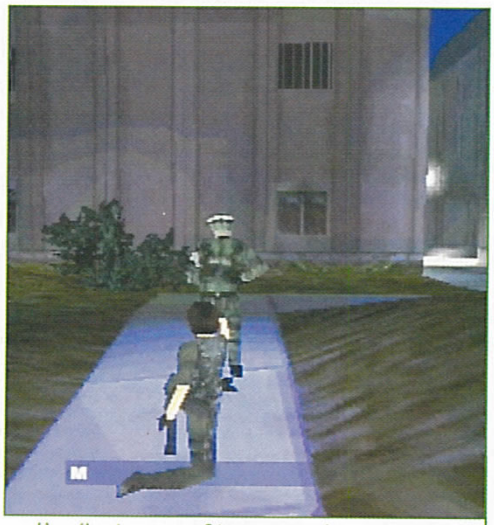


GABY, C'EST PAS FINI !

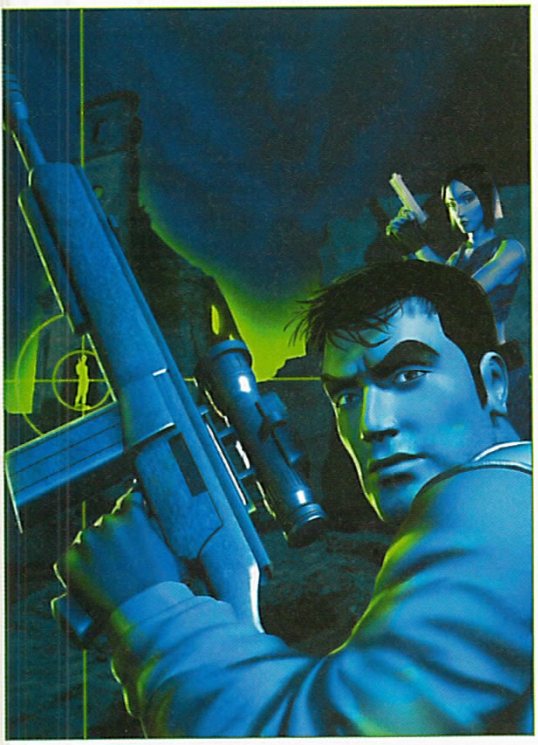
C'est vrai ça, de qui se moque-t-on à la fin ! Nous sortir un deuxième épisode aussi laid que le premier ce n'est pas très sympa quand même... Bon, cela étant dit, il faut bien reconnaître que cette suite est aussi explosive et trippante que son aînée ! On y retrouve notre ami Gabriel Logan, une sorte d'agent secret super-entraîné, rompu au maniement de toutes sortes d'armes et toujours prêt à sauver la Terre d'une quelconque menace. Celui-ci, après avoir mené à bien un long combat contre le virus Syphon Filter et contrecarré les plans machiavéliques d'une bande de terroristes russes, pensait enfin goûter un repos bien mérité. Seulement voilà, il semblerait que tout ses efforts aient été vains, puisque les mêmes terroristes sont bien décidés à lui pourrir une nouvelle fois la vie. En fait, Gab s'en rend compte alors qu'il se trouve à bord d'un gros transporteur aérien, quelque part au-dessus des montagnes du Colorado. En deux temps, trois mouvements, le zing se fait shooter par deux avions de chasses, Lian Xing, sa charmante collègue de son côté se fait enlever par un commando armé et pour couronner le tout, le virus Syphon Filter refait surface ! Bref, Gab se retrouve à nouveau dans une belle merde, et va devoir s'en dépêtrer tout seul. La première mission du jeu

Au tout début de la première mission, atterrissez sur le gros monticule près des rescapés. Vous y trouverez une arme bien puissante !

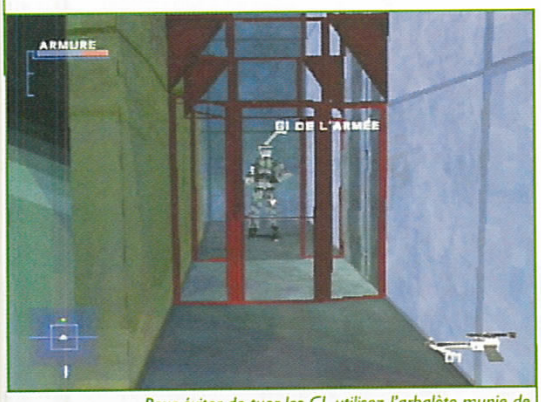
LA POSSIBILITÉ D'INCARNER DEUX PERSONNAGES EST LA BIENVENUE



L'arc électrique est parfait pour mettre hors service un garde sans le tuer.



Les cinématiques auraient été excellentes si les personnages n'étaient pas aussi mal modélisés...

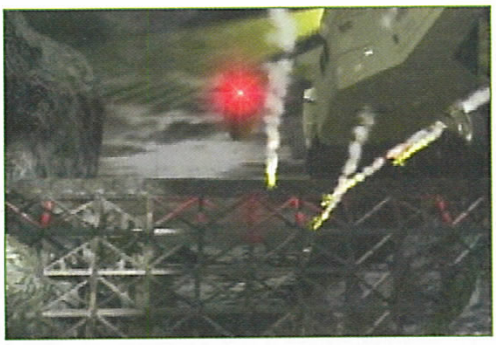


Pour éviter de tuer les GI, utilisez l'arbalète munie de fléchettes « qui font dormir ».

DES TRUCS QUI CHANGENT

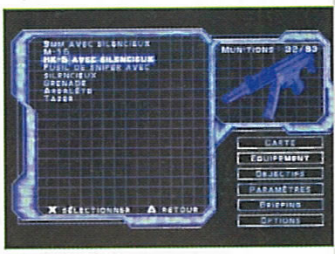
La première innovation vient du fait que vous incarnez désormais deux personnages différents. En clair, d'une mission à l'autre, vous prenez à tour de rôle le contrôle de Gab, puis de Lian Xing. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais croyez-moi, ce petit détail confère au jeu une richesse et une variété franchement agréables... d'autant plus que les deux personnages vivent réellement deux aventures radicalement différentes ! Gab de son côté ne fait pas dans la finesse puisqu'il doit lutter contre une armada de terroristes qui ont pris d'assaut les montagnes du Colorado. Quant à Lian, elle se retrouve prisonnière dans une base bien gardée, d'où elle doit s'échapper. Ainsi, selon le personnage que vous incarnez, vous êtes confronté à un style de jeu très orienté action (à base de séquences de shoot musclées) ou à un style beaucoup plus subtil (genre infiltration à la Metal Gear). Puis, au fur et à mesure de l'avancement du scénario, les rôles sont inversés et c'est Lian qui doit jouer les gros bras, alors que Gab doit taper « l'incrust » dans un musée sans se faire serrer par les terroristes. Bref, cette variété dans les missions et ce chassé-croisé permanent entre les deux personnages principaux font de Syphon Filter 2 un jeu très vaste (deux CD sont réquisitionnés pour l'occasion), long et jamais répétitif. Et en soit, cette qualité parvient à faire oublier la laideur des graphismes ! Par contre, en termes de challenge, cet épisode reste très similaire à son prédécesseur. En effet, même si on note l'apparition de quelques armes nouvelles, le concept général du jeu n'a pas réellement évolué : le maniement des persos est le même, idem pour les possibilités d'action et le système d'inventaire ! Bref, les habitués de la série ne seront pas dépaysés et pourront se remettre dans le jus sans aucune phase d'apprentissage. Quant aux autres, ils prendront très certainement plaisir à suivre le destin de Gab et Lian... pour peu (est-il besoin de le préciser à nouveau) qu'ils ne soient pas trop regardants sur les graphismes !

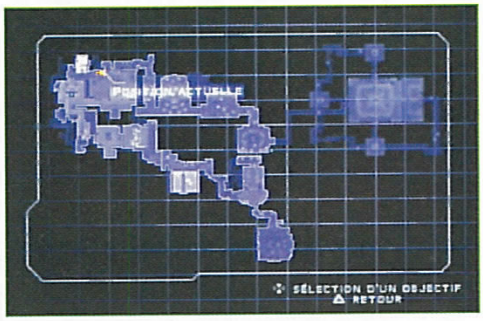
Déguisé en Ninja, Gab doit infiltrer une base secrète. Chaud, très chaud...



L'INVENTAIRE

■ *En appuyant sur Start, vous pouvez à tout moment accéder à votre inventaire, ainsi qu'à quelques infos intéressantes, comme la carte du niveau, les objectifs à atteindre ou encore le briefing. Concernant l'inventaire, il vous permet de sélectionner l'arme ou l'objet que vous souhaitez utiliser. Ainsi, pour les besoins de votre grande boucherie, vous pouvez compter sur un Shotgun, une mitraillette (plusieurs modèles existent), un pistolet (avec ou sans silencieux), un fusil de snipe, des grenades, un lance-flammes, un lance-grenades, un couteau, un pistolet à arc électrique, mais aussi (à des fins moins guerrières) sur des lunettes de vision nocturne, un GPS ou encore une arbalète avec flèches tranquillisantes... Enfin, dernière chose, sachez que vous n'êtes pas obligé de passer par l'inventaire pour sélectionner une arme : la touche select vous permet de zapper de l'une à l'autre en cours de jeu.* ■





POUR QUEL PUBLIC ?
Un jeu violent, parfois fourbe et jamais bon enfant. Idéal pour les fans d'action virile.

SYPHON FILTER 2 - 369 F

DESIGN — 6 — Quelques améliorations graphiques. Mais rien de révolutionnaire.

MUSIQUE ET SON — 8 — Musiques bien orchestrées, bruitages efficaces et voix françaises réussies.

DURÉE DE VIE — 7 — Les 20 missions sont bien longues et certaines nécessitent finesse et de ruse.

ORIGINALITÉ — 6 — On reste très proche du premier épisode. Cependant les missions sont plus variées.

JOUABILITÉ — 7 — Tous les boutons du pad sont réquisitionnés, et on s'emmêle parfois les pinceaux.

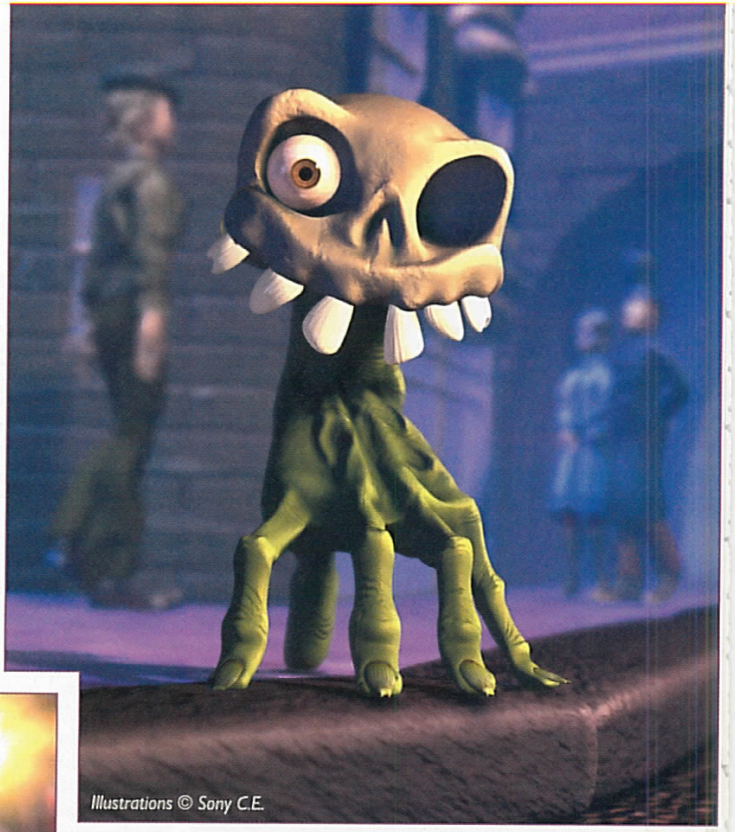
TECHNIQUE — 6 — Le moteur 3D est tout juste correct. Les bugs d'affichage relativement rares.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 7 — Syphon Filter 2 nous refait le coup du bon gros jeu d'action, façon superproduction hollywoodienne. Une recette qui fonctionne à merveille, et qui nous entraîne dans une aventure parfaitement mise en scène. Seul regret : les graphismes un peu cheap.

LE COMPARATIF : AUSSI EFFICACE QUE LE PREMIER ÉPISODE, MIEUX QUE DEMAIN NE MEURT JAMAIS.

Par Julien Chièze

Au cours de l'hiver 98, Sony inventait le premier conte ludique comico-gothique, grâce à MediEvil. Humour noir, ambiance unique. Un chef-d'œuvre était né. Alors si l'art des suites reste un exercice à hauts risques, le défi n'a visiblement pas fait sourciller notre valeureux squelette borgne. Le premier opus vous avait fait rêver ? Ce nouveau volet va vous faire tressaillir de bonheur...



Illustrations © Sony C.E.

MEDIEVIL 2

EDITEUR : SONY C.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY EUROPE (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES INNOVATIONS NE SONT PAS ENCORE DÉVOILÉES...

Les angles de caméra restent de qualité comme dans cette délirante course-poursuite avec une citrouille géante.

Après les univers médiévaux du premier opus, nous voici projetés en 1886, dans un Londres abordant avec frénésie la révolution industrielle. C'est dans ce cadre que vous serez convié à une périlleuse aventure. En effet, suite aux agissements du sinistre Lord Palthorn, qui a mis la main sur le grimoire de Zarok, le visage de l'Angleterre s'est radicalement métamorphosé. Réveiller les morts afin de lever une armée de zombis tout acquis à sa cause maléfique fut la première volonté de ce machiavélique personnage. Mais, petit grain de sable imprévu, le sortilège a aussi rappelé à la vie notre ami Fortesque, bien décidé à vite retrouver la quiétude de sa tombe ! Autant MediEvil premier du nom avait marqué les esprits par sa maîtrise technique couplée à une ambiance et une richesse de jeu uniques, autant sa suite semblait débuter de manière plutôt maladroite. En effet, au fil des mois, alors que les bêta versions (ces jolis petits CD présentant le jeu dans un état non définitif) nous parvenaient, nous ne cessions de discerner quelques fâcheux défauts. Caméras virevoltantes au possible, dosage de la difficulté assez approximatif, combats trop brutaux et vite brouillons, et surtout un désagréable sentiment que la magie originelle du titre s'était estompée. Dans le fond, le jeu restait intéressant, mais le changement de cadre qui vous poussait à visiter des ruelles sombres et les pièces d'énormes bâtisses rendait l'atmosphère assez glaciale et limitait le dépaysement, l'une des forces du premier volet. Il se dégageait donc tout au plus une impression assez mitigée. Alors, grand hypocondriaque devant l'éternel, je commençais à paniquer joliment. Les développeurs se seraient-ils reposés sur leurs lauriers ou auraient-ils vu s'évanouir leurs talents d'antan ? Bon, eh bien, après avoir arpenté l'univers comico-gothique de MediEvil 2, vous pouvez oublier tout ce que je viens de vous dire car je vous certifie que Sir Dan va à nouveau frapper très fort dans les chaumières !

Depuis qu'il a appris à escalader certains murs, Dan en profite pour se refaire des biceps. Espoir.

Combattre un boss nécessitera toujours de trouver son point faible.

Pas toujours évident d'expliquer à la police londonienne pourquoi les squelettes sont des personnes sympas.

DES RACINES BIEN ANCRÉES

Si les connaisseurs se réapproprieront avec aisance les membres rachitiques de Sir Dan, les nouveaux venus auront besoin d'un moment d'adaptation avant que les choses sérieuses ne commencent. Les problèmes de caméra ont été dans l'ensemble éliminés. Le cadrage reste ainsi souvent optimal, vous suit sans à-coups, et sans néanmoins oublier de valoriser les lieux, d'ailleurs superbes. Vous ne vous retrouverez donc jamais en fâcheuse posture à cause d'un

DÉBAUCHE DE TALENTS

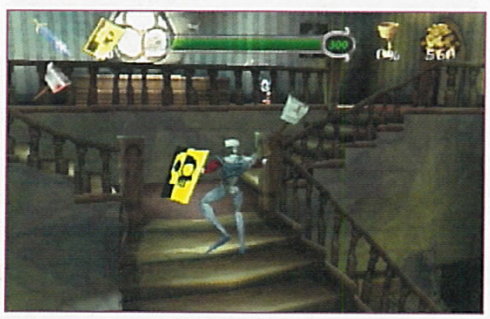
■ *Avant même le début de la programmation à proprement parler, les ébauches nécessaires à l'élaboration du jeu auront nécessité l'équivalent de 100 mois de travail à une petite équipe de graphistes regroupés autour de Jason Wilson, directeur artistique de MediEvil 1. Par exemple, une fois le design d'un niveau établi, il reste à s'assurer que son intérêt ludique est intact une fois modélisé en 3D. Dans cette optique, les développeurs ont préféré s'attaquer tout d'abord à la création des derniers niveaux du jeu afin de pouvoir rapidement déceler les éventuelles difficultés. Plus riche que jamais, l'univers aussi gothique, qu'humoristique de MediEvil 2 ne vous laissera pas insensible.* ■

Des femmes à barbe en guise d'adversaires, voilà l'un des innombrables aspects décalés du jeu.

Plus vous avancerez dans l'aventure, plus vous retrouverez l'esprit du premier volet.

Un exemple des superbes effets de lumière agrémentant l'aventure.

PLUS D'ACTION ET D'INNOVATIONS, POUR UNE AVENTURE TOUJOURS AUSSI UNIQUE



Pour les fans, le niveau du manoir semblait à l'origine devoir être intégré au premier MediEvil.

angle inapproprié ou d'une caméra prise de crise d'épilepsie. Et pour les maniaques, n'oubliez pas qu'il est toujours possible d'influer sur les caméras par une simple pression sur les touches de la tranche. Soyons clairs, dans ce domaine crucial pour ce type de jeu, le travail fut conséquent et le résultat tout à fait convaincant. Premier bon point donc. Dès les premiers pas dans l'aventure, on peut aussi noter une tendance qui ne cessera de se confirmer au fil des niveaux : l'espace de jeu est énorme ! Lorsque nous avions rencontré les développeurs, ces derniers souhaitaient pouvoir proposer des environnements plus de trois fois plus vastes que précédemment. Une fois de plus, force est de constater qu'ils ont tenu leur pari. Pourtant ce tour de force n'aurait réjoui personne si le gain de taille s'était effectué au détriment de l'intérêt ou même de l'esthétique des environnements. Je sais, je vais paraître lassant, mais c'est vrai quoi, les niveaux sont vastes, intéressants et superbes ! Il y a tant à visiter, à découvrir que cela devient presque un peu stressant de s'engouffrer dans les méandres des égouts londoniens, par exemple. Sans compter qu'une large portion des niveaux restera longtemps cachée, jusqu'au moment où vous pourrez y retourner muni de… hum, allez, maintenons encore un semblant de mystère… Pour achever de vous rassurer, sachez que les décors s'illustrent par leur variété. Et puis si tout débute en ville, ce cadre urbain ne durera (heureusement) qu'un temps, pour laisser place rapidement à des environnements plus envoûtants comme des manoirs, d'angoissants parcs floraux voire des cimetières ou quelques quartiers du très vieux Londres. Argh ! je meurs d'envie de vous en révéler un peu plus, mais il ne faut pas ! Enfin, disons que les fans des ambiances à la Burton devraient de nouveau exulter à travers les 17 lieux proposés.

INNOVATION ET AMBIANCE

On a beau être un squelette, on veut tout de même apporter son petit lot de nouvelles habilités. C'est donc avec cet état d'esprit que Sir Dan a poussé l'équipe dirigée par James Shepherd à étoffer sa palette de capacités. Ainsi, les développeurs nous proposent une pléthore d'idées tant traditionnelles que complètement loufoques. Les changements les plus remarqués sont la possibilité d'incarner différentes parties du corps de Dan et de se déguiser à plusieurs reprises. Bien évidemment, ces innovations ne sont pas de simples gadgets et apportent beaucoup de variétés au titre. Vous découvrirez même quelques stages aux allures de mini-jeux. Sachez que revisiter d'anciens niveaux avec ces habilités acquises en cours d'aventure peut vous permettre d'obtenir des éléments jusqu'à présent inaccessibles. Pas mal pour le fun, excellent pour la durée de vie. Notez aussi l'apparition de diverses armes à feu allant du gentil tromblon de grand-père à l'imposante Gatling de Rambo ! Pour ne pas déséquilibrer le jeu (rappelez-vous que vos ennemis attaquent souvent à mains nues, pardon, à moignons nus !), il faudra vous conformer à un système de

Si la carte du monde a disparu, vous pourrez néanmoins revisiter les précédents niveaux.

recharges qui fonctionnera aussi pour certains pouvoirs et pour les boucliers les plus fragiles. Si les fans se souviennent des gargouilles du premier opus, il s'agira désormais de marchander avec quelques receleurs. Economiser ses munitions et bien choisir son arme seront donc deux paramètres essentiels. Toujours dans le registre des nouveautés, Dan s'est vu alloué des talents à la varappe et si vous décelez des terrains propices à cet exercice, n'hésitez pas à grimper à défaut de passer à côté d'alléchantes trouvailles. Mais n'oublions pas ce qui constitue l'essence du jeu, à savoir l'équilibre entre les phases d'action et de réflexion. Notre sac d'os va se faire un plaisir de trancher, découper, démembrer, exterminer tous ses adversaires. Il sera même désormais possible de s'équiper de deux armes et d'alterner entre l'une ou l'autre en cours d'action sans avoir à repasser par le menu. Pratique. Les lambeaux de chair volent souvent tandis que le sang maculera les vieilles pierres. C'est un fait, MediEvil 2 est un peu plus « bourrin » que son prédécesseur. Mais bon, on ne verse pas non plus dans le carnage sanguinolent. « Encore heureux » me répliquerez-vous, ce n'est effectivement pas le sujet de ce jeu. Les scènes de combat restent donc toujours traitées avec dérision et il vous suffira de voir les monstres se dandiner devant vous avec une tête en moins pour comprendre l'aspect second degré et humour Halloween du jeu. Et puis, à côté de ses phases de combat intenses contre une faune diabolique constituée d'une soixantaine de créatures, vous retrouverez les pauses au cours desquelles votre cerveau se substitue à celui du très écervelé Fortesque. En clair, les nombreuses énigmes solliciteront toujours autant votre intellect et apporteront rythme et profondeur de jeu à l'aventure. Une aventure cette fois dotée d'un véritable scénario et de multiples rebondissements dignes de ce nom. En effet, outre stopper le démoniaque Palthorn, vous devrez composer avec le cœur bouillonnant de Sir Dan qui battra pour l'amour de Kiya, une princesse momifiée. Ainsi, pour renforcer l'implication du joueur, près d'une quarantaine de cut-scenes viendront s'intégrer à l'histoire, afin de la rythmer et mettre en valeur les passages dramatiques. Une excellente initiative. En bref, tout en sachant garder l'atmosphère unique de son aîné, MediEvil 2 a su surpasser son modèle en proposant un gameplay particulièrement riche et loufoque. Les objectifs des missions rivalisent de variété, tandis que l'aventure, mieux suivie d'un point de vue scénaristique, s'en sort aussi grandie. Si, au cinéma, les suites possèdent souvent un goût bien amer, MediEvil 2 nous prouve que les jeux ont déjà pris une belle longueur d'avance sur leurs concurrents du grand écran.

Un clin d'œil au premier MediEvil, avec ce robot en forme d'éléphant dirigé par un gobelin.

La variété des lieux et des situations contribue à rendre l'aventure inoubliable.

Les effets de perspectives mettent souvent en valeur le travail des graphistes.

SANS PEUR ET SANS TETE

■ *Après avoir perdu la tête au sens propre du terme (on la lui aurait plutôt arrachée, mais bon ceci est un autre problème), Sir Dan s'en servira pour se découvrir de nouvelles capacités. Ainsi, à partir de ce moment, dès que vous localiserez un lieu où se trouvent des mains de trolls (déjà présentes, mais inutiles dans le premier MediEvil), ôtez votre crâne de son tronc et posez-le dans les mains en question. Vous prendrez alors possession au choix de votre corps ou de votre tête, et pourrez alterner entre les deux. On notera aussi la possibilité de changer de costume en cours d'aventure (armure, costume trois pièces) et même d'avoir accès à des mini-jeux comme le combat de boxe dans le corps de Dan-Kenstein ! Le nom devrait vous donner une petite indication sur ce qui vous attend.* ■

MEDIEVIL 2 - 349 F Memory card · Dual Shock

DESIGN 8 — De superbes et vastes environnements gothiques truffés de détails graphiques.

MUSIQUE ET SON 9 — Une ambiance unique grâce à des musiques composées de main de maître.

DURÉE DE VIE 7 — La difficulté a été quelque peu rehaussée depuis le premier volet.

ORIGINALITÉ 6 — La possibilité d'utiliser indépendamment sa tête et son corps est amusant.

JOUABILITÉ 6 — Très correcte, au Dual Shock, Dan est néanmoins parfois un peu trop impulsif.

TECHNIQUE 8 — Un moteur graphique remarquable de fluidité et mis en valeur par les lumières.

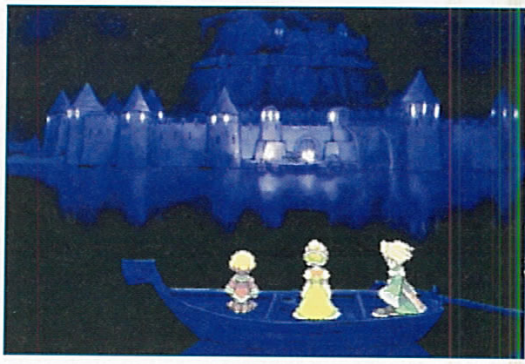
LE COMPARATIF : PLUS ABOUTI QUE SON AINÉ, INFINIMENT PLUS PRENANT QU'AKUJI THE HEARTLESS

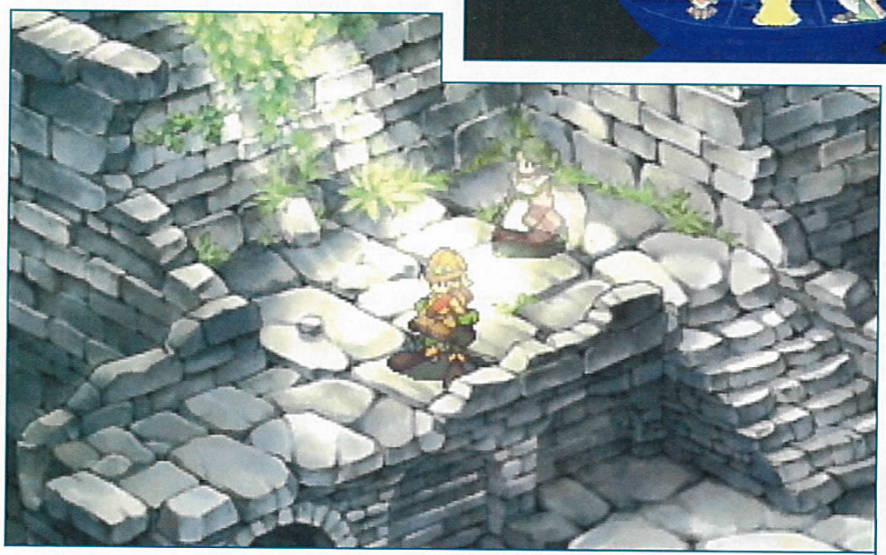
POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux attirés par : « qualité de réalisation », « ambiance » et « humour typé Halloween ».

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
MediEvil 2 se devait de nous surprendre pour continuer à nous émerveiller. Un pari amplement réussi grâce à de multiples petites innovations, une ambiance toujours aussi exceptionnelle et la présence d'un scénario plus riche que celui de son aîné.

Par Julien Chièze

Jeu ou œuvre d'art ? Si vous pensiez la comparaison impossible, c'est que vous n'avez pas encore posé les yeux sur SaGa Frontier 2 ! Jeu de rôle très linéaire et bien moins complexe qu'un Final Fantasy, ce titre de Square a cependant d'autres charmes à vous dévoiler. La première percée européenne de la série des SaGa devrait mériter votre attention.



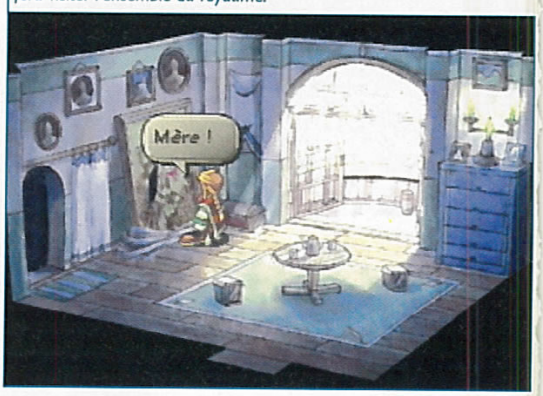


La possibilité d'apercevoir vos ennemis dans les donjons, vous permettra d'éviter certains combats laborieux.

SAGA FRONTIER 2

EDITEUR : SQUARE EUROPE
DISPONIBLE EN AVRIL

L'aventure se déroulera sur plusieurs décennies et vous fera visiter l'ensemble du royaume.



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	RPG
EDITEUR	SQUARE EUROPE
DEVELOPPEUR	SQUARE (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS AUREZ FINI LES PREMIERS SCÉNARIOS.

La honte succède à la déception. Le désespoir, au déshonneur. Tout débuta en 1220, époque où la dynastie des Gustave allait se trouver foudroyée par la fatalité. Ainsi, lors de sa cérémonie d'intronisation, alors âgé de sept ans, le jeune Gustave XIII fut incapable de réveiller son Anima, cette force permettant de capter les énergies de la nature et de maîtriser les sortilèges. La disgrâce l'obligea à fuir le royaume et à renoncer au trône. Au même moment, Will Knights, un courageux mineur en quête de trésors et soucieux de faire la lumière sur ses origines, s'apprêtait à se lancer dans l'aventure de sa vie. Ce sont ces deux destinées que SaGa Frontier 2 vous invite à suivre. Contrairement au précédent épisode (paru uniquement au Japon et aux Etats-Unis), les environnements à tendance futuriste en 3D pré-calculée disparaissent pour laisser place à des décors d'heroic fantasy réalisés à la main et colorisés grâce à un procédé à l'aquarelle. Plus qu'enchanteur, le résultat, certes un peu naïf, brille néanmoins par son esthétisme soigné, la douceur de ses teintes et la chaleur qui émane de chaque écran. Jamais l'attention au détail n'avait atteint un tel niveau et pour un peu on se croirait en train de tourner les pages d'un grand livre d'images. De l'art tout simplement.

UNE NOUVELLE APPROCHE DU RPG

D'allure classique, le système de combat, apporte cependant de nombreuses subtilités le rendant vite très intéressant. Vous aurez par exemple la possibilité d'effectuer des attaques combinées avec un autre personnage, ou celle

Richesse des décors et chaleur des couleurs confèrent beaucoup de profondeur aux environnements.

parfois de choisir avant l'affrontement votre type d'assaut (attaque groupée, duel, guerre avec armée à l'appui). Un peu de variété dans les styles de combat, cela fait indéniablement du bien et permet aussi de briser la relative monotonie du genre. En outre, pour ceux qui trouvaient laborieux le coup des combats aléatoires, rassurez-vous, ici, chaque ennemi est présent à l'écran ce qui vous permettra de pouvoir ruser et gagner de ce fait un temps fou. Il faudra aussi partir du principe que si vous n'acquerrez pas de points d'expérience à intervalle régulier, en revanche, ce sont les conditions de combat et vos performances lors des joutes qui établiront l'évolution de vos capacités. Ce seront donc des bonus ou des malus qui viendront sanctionner vos prestations. Et il en ira de même en ce qui concerne l'apprentissage de nouvelles invocations ou de nouvelles techniques d'attaque. A noter aussi que la plupart des armes disposent d'un nombre limité d'utilisation, avant de se briser ou de devoir être réparées. Un système un peu stressant dans le fond surtout si ce genre d'inconvénient vous arrive à la toute fin d'un donjon et vous laisse alors désarmé. Vu que vos armes sont déjà nécessairement bridées par les WP (Weapon Points), vous serez finalement poussés à faire évoluer votre équipement qu'en de rares occasions.

Tout en gardant ses spécificités, l'esthétique générale semble s'occidentaliser chez Square.

UNE BOUFFÉE D'AIR FRAIS

Vous découvrirez le cœur de l'aventure une fois catapulté sur la carte du royaume, théâtre de toutes les décisions à venir. Les développeurs ont opté pour un système baptisé History Choice mettant en scène une succession de mini-scénarios et vous offrant parallèlement la possibilité de suivre les destinées de Will et/ou Gustave XIII, fils du roi frappé par la disgrâce. Mais méfiance, car contrairement à ce que cette abondance de choix scénaristiques laisse présager, SaGa Frontier 2 brille particulièrement par la linéarité de ses quêtes. Vous constaterez, en effet, que de nombreuses séquences se contentent de prolonger l'histoire, de servir de liens entre les phases narratives et les passages orientés plus action. Toutefois ne vous méprenez pas car si l'histoire reste assez dirigiste, elle n'en est pas moins passionnante. N'oubliez pas non plus que l'ambition de Square n'est pas ici de proposer une aventure aussi riche en rebondissements ou complexe en termes de gestion du matériel qu'un Final Fantasy. Loin de là. Bien évidemment les puristes du genre crieront à l'hérésie, mais en y regardant de plus près, SaGa Frontier 2 ne semble pas vraiment fait pour eux. Ici, c'est l'accessibilité, le dépaysement et le plaisir aussi bien ludique que visuel qui priment. Dans ce contexte, SaGa Frontier 2 doit être considéré comme un RPG vraiment à part mêlant sans complexe, moment de sérénité et divertissement. Alors si l'ambiance bon enfant et la grande linéarité du scénario en rebuteront quelques-uns, vous y reviendrez souvent pour redécouvrir un passage, vous délecter de la splendeur de quelques paysages. Et croyez-nous, cette aventure un peu naïve et très facile à prendre en main ravit en tout cas la gent féminine. Un titre particulièrement rafraîchissant.

LIBERTÉ CONDITIONNELLE ?

■ *Dans le fond, on ne s'éloigne à aucun moment de la traditionnelle règle du « village, donjon ». Un sentiment surtout présent dans le scénario de Gustave XIII qui, avouons-le, mettra un certain temps avant de se lancer réellement. Cependant, plus que l'aspect assez dirigiste du déroulement de l'histoire, ceux qui avaient apprécié un Final Fantasy VII ou un Suikoden pour toutes les libertés qu'ils offraient, ceux-là risquent d'éprouver quelques difficultés à se restreindre au carcan imposé ici. En fait, votre seule liberté vient de la possibilité de choisir l'ordre dans lequel vous allez accomplir vos missions, ou encore le héros que vous allez accompagner à tel ou tel instant. Au-delà de ça, impossible donc de se déplacer sur la carte selon votre bon vouloir, parfois tout aussi impossible de retourner dans des contrées déjà visitées et cela à cause de la dimension temporelle (plusieurs générations de héros se succéderont) qui sépare chaque période de jeu. L'aventure se déroule en effet sur près d'un siècle, mettant ainsi en scène plusieurs générations de héros.* ■

SAGA FRONTIER 2 CONSTITUE UNE INITIATION POÉTIQUE AUX RPG

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui, après FF, souhaitent découvrir le visage plus naïf des RPG nippons.

SAGA FRONTIER 2 - 369 F Memory card · Dual Shock

DESIGN — **9** Un somptueux procédé présentant des décors dessinés à la main.

MUSIQUE ET SON — **8** Musiques très entraînantes, bruitages corrects. Une bande son de très bonne qualité.

DURÉE DE VIE — **7** Les acharnés en feront vite le tour et les novices plus lentement.

ORIGINALITÉ — **7** Concept de multi-scénarios innovant et représentation graphique unique.

JOUABILITÉ — **7** Instinctive pour les déplacements sur les cartes et pour la navigation dans les menus.

TECHNIQUE — **7** Les personnages 2D s'intègrent parfaitement aux décors. Belles animations.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — **7**
A des années lumière des univers sombres et dramatiques d'un Final Fantasy, SaGa Frontier 2 vous propose une aventure peut-être moins complexe mais tout aussi captivante. Avec une belle réalisation bon enfant.

LE COMPARATIF : MOINS PROFOND QU'UN FF VIII MAIS JUSTE DIX MILLE FOIS PLUS ABOUTI QU'UN SHADOW MADNESS

VANDAL HEARTS 2

Vandal Hearts 2 vous invite à vivre une histoire riche en émotions, en passions, où les idéaux de certains se retrouvent confrontés aux réalités de la guerre et à certaines quêtes de pouvoir. Une histoire compliquée, certes, mais passionnante aussi, où vos talents de stratège seront quelque peu mis à l'épreuve.

Vandal Hearts 2 (VH2) est un titre dans lequel se jouent, en toile de fond, des guerres entre différents pays et des relations difficiles entre nobles et gens du peuple. Vous incarnez ici un jeune homme du nom de Joshua, et suivez le cours du jeu à travers ses yeux d'enfant, d'abord, puis à travers son regard plus acéré, alors qu'il devient adulte. Suivi par des compagnons à l'amitié indéfectible, il se retrouve embrigadé dans des luttes de pouvoir et finit par devenir une espèce de rebelle errant et désabusé, ne sachant plus trop à qui vouer son âme et son épée. La complexité des relations humaines étonne ici. Les noms se mélangent au point d'en faire tourner la tête et l'on s'y perd souvent, à essayer de deviner quel rôle jouait telle ou telle personne lorsque son nom est mentionné, un peu plus tard. Le contexte aide, heureusement, et l'on finit par faire le point entre les différentes factions, à comprendre quels sont les « méchants » ou les « gentils ». Les choix que VH2 vous amène à faire vous obligent à vous poser certaines questions et à réagir en votre âme et conscience. Il y a beaucoup de dialogues, et il vaut mieux être prêt à les suivre si vous désirez vous imprégner de l'histoire et de son sens général. Vous risquez de beaucoup vous ennuyer autrement...

Requiem... Un sort magique capable de toucher plusieurs adversaires en même temps lorsqu'ils se trouvent à proximité les uns des autres.

Le combat contre Kossimo n'en est pas vraiment un. Le pauvre vieux manipulé ne vous offre guère de résistance malgré ses pouvoirs impressionnants.

LE SYSTEME D'ARMEMENT

Dans VH2, le système de classes n'existe plus et c'est en fait votre équipement qui « décide » de la spécialité de vos personnages. Il y a ici neuf types d'armes différentes ainsi que quatre types d'armures. En les combinant, vous influencez considérablement les caractéristiques de tel ou tel personnage. Ainsi, un guerrier sera évidemment plus performant avec une bonne grosse armure et une hache de guerre à deux mains tandis qu'un voleur affectionnera les tenues légères et un couteau (le « bowie knife » et sa capacité de déverrouillage sont d'ailleurs indispensables pour ouvrir les coffres). Vous avez la possibilité de créer des personnages « mixtes », mais en faire des spécialistes se révèle au final plus intéressant. Notez que ces derniers changent d'apparence selon l'équipement qu'ils portent sur eux. Et ça c'est la classe...

L'équipement joue un rôle non seulement au niveau des statistiques (points de vie, de magie, capacité de déplacement, etc.) mais il faut savoir qu'en plus, les armes possèdent un pouvoir intrinsèque propre. Lorsque vous récupérez une épée, il se peut qu'un sort lui soit associé. Pour pouvoir user de ce dernier, il vous faut utiliser un certain temps votre arme avant que la capacité ne devienne effective. Un bouclier, de son côté, possédera des capacités curatives ou de protection... Ce système est intéres-

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN AVRIL

FICHE TECHNIQUE

GENRE	RPG TACTIQUE
EDITEUR	KONAMI
DEVELOPPEUR	KONAMI (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS AVEZ FAIT ENVIRON 3 % DU JEU

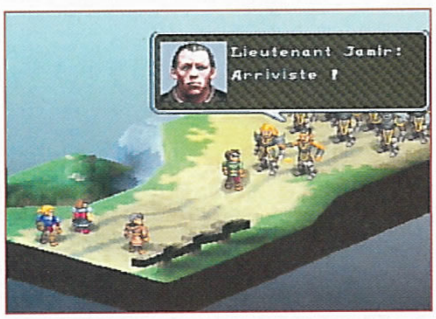
sant à plus d'un titre lorsqu'on sait qu'il est possible, par la suite, d'échanger les capacités que possèdent les armes du même type. Vous découvrez une nouvelle lance plus puissante mais désirez conserver le pouvoir de votre vieille arme ? Eh bien c'est possible (à condition, bien sûr, d'avoir « délocké » ledit pouvoir) ! C'est intéressant et ça ouvre des possibilités stratégiques certaines, même si être obligé de jouer avec de vieilles armes pour simplement récupérer leurs capacités peut se révéler un peu lassant à la longue. Il est heureusement possible de revenir sur d'anciens champs de bataille pour acquérir encore plus d'expérience. Notez que cela est également utile pour aller ouvrir des coffres auparavant inaccessibles.

Durant les phases de déplacement, en combat, votre adversaire et vous-même bougez en même temps.

LE DUAL TURN BATTLE

Contrairement à Vandal Hearts premier du nom dans lequel toutes les troupes alliées ou ennemies se déplaçaient d'un seul bloc, VH2 propose un système de combat au tour par tour. En fait, il vous faut décider du mouvement de l'un de vos guerriers ; lorsque ce dernier se déplace, un de vos adversaires fait de même exactement en même temps. Cela s'avère quelque peu cocasse lorsque les deux ennemis se dirigent l'un vers l'autre et tapent tous les deux dans le vide. On « gâche » souvent au moins un coup avec ce système, notamment lors du premier tour, mais on apprend rapidement à utiliser ce dernier à son avantage. Les ennemis gagnant en puissance, il ne leur faut plus que deux ou trois coups pour vous abattre. Heureusement, au petit jeu du « mais sur qui et où vas-tu donc frapper ? » un être humain avec des neurones en bon état reste le plus fort. Par exemple, il faut savoir que l'ordinateur a souvent tendance à venir vous attaquer dans le dos. Il suffit alors d'anticiper et de se placer là où vous pensez qu'il va frapper, deux cases en arrière donc, pour le toucher lui alors qu'il ne fait, de son côté, que brasser du vide. Evidemment, les ennemis qui se sont déplacés une fois pendant un tour restent ensuite immobiles. Ceux-là vous pouvez vous en approcher sans crainte de les rater ni de représailles. Bref, même si tout cela paraît un brin compliqué, il suffit de passer dix minutes sur le champ de bataille pour comprendre comment fonctionne ce système. Bien que l'on ne puisse pas estimer que VH2 soit un jeu révolutionnaire en quoi que ce soit, il se révèle moins réussi que Final Fantasy Tactics par exemple, il apporte une bouffée d'air frais à un genre malheureusement sous-exploité. Il faut savoir se laisser porter par le rythme chaloupé d'une longue histoire pour apprécier ce titre, et ne pas avoir peur de passer du temps à choisir le bon équipement pour chacun de ses personnages, après chaque bataille. Mais les fans de RPG savent la plupart du temps être patients. Ça n'est pas là la moindre de leur qualité d'ailleurs...

Prendre un enfant en otage pour se faire lécher les bottes... Il ne l'emportera pas au paradis !



NE RIEN NÉGLIGER

■ *Note concernant la traduction. Lorsqu'on s'essaie a VH2, on est d'abord étonné par le côté quelque peu « gamin » des dialogues. Normal, ce sont des enfants qui font office de héros durant tout le prologue, et c'est un peu le reflet de leurs personnalités qui transparaît dans leur façon de parler. Sorti du fait qu'il y a quelques (rares) lettres manquantes - dans certains menus notamment - la traduction nous a donc semblé plutôt réussie. Certaines tournures de phrases ou expressions nous ayant toutefois bien fait sourire (« funérailles ! » s'exclame le garde pris au piège). Et puis il y a quelques mots assez recherchés que l'on ne s'attend pas tout à fait à trouver dans un jeu : égocentrique, vénal - qui restent encore compréhensibles pour le plus grand nombre - mais aussi galvauder ou élusif, déjà moins répandus dans les écrits et moins présents dans la plupart des mémoires.* ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de RPG en général. Et les amoureux de batailles savamment menées en particulier.

VANDAL HEARTS 2 - 349 F

DESIGN — **7** Des graphismes en 3D isométrique où la simplicité a le souci du détail.

MUSIQUE ET SON — **7** De jolies musiques orchestrales... peut-être un rien répétitives.

DURÉE DE VIE — **7** Plus de 40 combats décisifs vous attendent ici. Vous en avez pour un petit moment.

ORIGINALITÉ — **7** Les RPG tactiques sont connus mais assez peu représentés. Là on est ravi.

JOUABILITÉ — **9** Une assez grande richesse se cache dans ce jeu ni trop simple, ni trop compliqué.

TECHNIQUE — **5** On se croirait revenu au temps des 16 bits, la 3D en plus. Ça a son charme...

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
7 **Vandal Hearts premier du nom avait un certain charme. Cette suite tient ses promesses. On apprécie les personnages, la richesse de l'histoire et le système d'équipement et de sorts assez évolué. On aurait aimé un jeu plus beau.**

LE COMPARATIF : AUSSI BON QUE VANDAL HEARTS OU LEGEND OF KARTIA - VOIRE UN PEU MEILLEUR MEME.

Par Stéphane Hébert

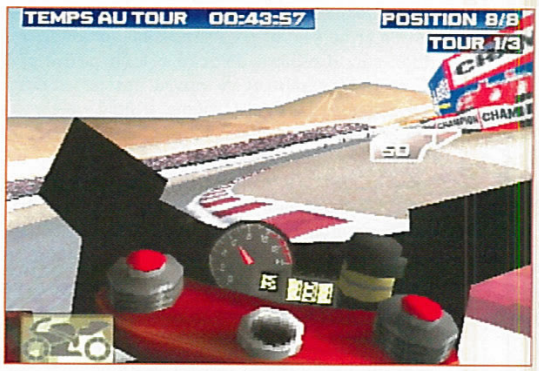
SUPERBIKE 2000

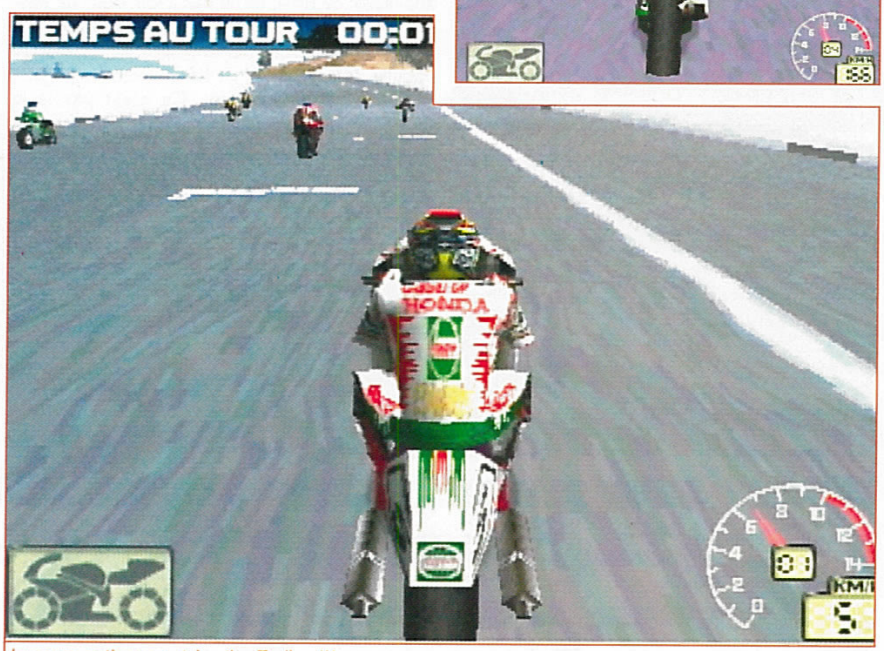
EDITEUR : E.A. SPORTS
DÉJÀ DISPONIBLE

Voilà ce qui s'appelle un scandale, un vrai. Disponible en magasin depuis maintenant quelque temps, Superbike 2000 est une simulation qui ne mérite qu'une seule chose : la mort. Et bien violente, si possible. Explications.

Avant d'être vraiment désagréable, faisons un rapide tour d'horizon de cette catastrophe ambulante. Il s'agit donc de participer au Mondial Superbike 1999, avec des motos qui possèdent toutes leur équivalent routier : Honda RC-45, Kawasaki ZX-7RR, Ducati 996 SPS, Aprilia RSV-1000, Suzuki 750 GSX-R et enfin Yamaha R7 OW02. Comme EA Sports dispose de la licence officielle, on retrouvera tous les pilotes, toutes les écuries et, bien évidemment, la majorité des sponsors en lice. Le Mondial Superbike est composé de 13 circuits, dont certains sont déjà connus des amateurs de sports mécaniques : Monza, Assen, Philip Island, etc. Plusieurs types de courses vous sont proposés, à savoir un mode Chrono (time attack), un mode Course « simple », un mode Deux Joueurs (sur le même écran), ou bien le Championnat dans son intégralité. Avant de prendre la piste, il sera possible de régler votre engin sur quelques points précis, de façon très basique : suspensions, pneus, démultiplication, fourche. Voilà, maintenant que les présentations d'usage sont faites, nous allons pouvoir commencer l'état des lieux.

La gestion des dégâts et l'usure des pneus sont indiquées par une fenêtre représentant la moto, en bas à gauche.





Les roues arrière sont aisées, il suffit d'accélérer.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE MOTO
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS SPORTS
DEVELOPPEUR	CLIMAX (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	DOLBY SURROUND
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	PAS BESOIN D'ATTENDRE PLUS POUR ARRETER DE JOUER.

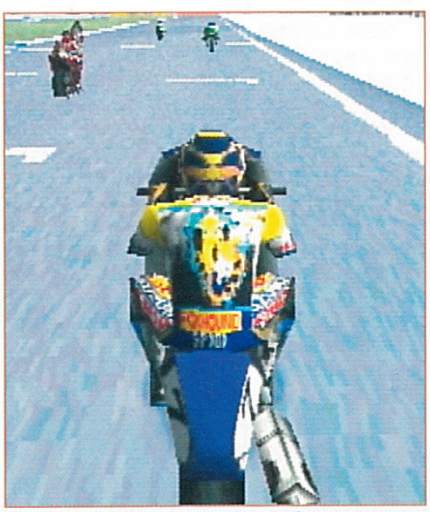
BIEN MOCHE ET BIEN RATÉ

Le graphisme prêterait à sourire s'il ne s'agissait pas d'un jeu que vous êtes censé acheter. Les motos sont peu détaillées, pixellisées et anguleuses à souhait (les pneus et le pot d'échappement sont vraiment un grand moment de design). Même topo pour les pilotes, plus proches de la bouillie de pixels que de l'humanoïde. Le bitume est tout simplement immonde, et l'environnement des pistes bien pauvre (bâtiments, végétation, etc.). Seules les vues internes des motos sauvent Superbike 2000 du fiasco, car elles sont suffisamment potables pour leur permettre de sortir (fort timidement) du lot. Par contre, on distingue tellement mal la perspective de la piste, qu'il est difficile de deviner, avant de le prendre, si le prochain virage est un virage à gauche ou à droite. Mais si le problème de SBK 2000 n'était que graphique, on pourrait encore pardonner ce total manque de réussite esthétique. Après tout, la PlayStation n'est pas une machine aux ressources inépuisables. Malheureusement, la réalisation est du même acabit. Oui, c'est effarant. Pour schématiser, disons que la sensation de vitesse est proche de celle générée par un Solex en vitesse de pointe, la gestion des collisions est surréaliste, l'animation saccade à en crever, l'effet de pluie est minable (en plus cela ne modifie absolument pas l'adhérence), le réalisme du comportement de la moto est risible (on ne glisse pas, on ne tombe pas, même Moto Racer, jeu d'arcade s'il en est, est plus réussi sur ce point)... Je passerai également rapidement sur les divers bugs d'affichage 3D, par souci de charité chrétienne. Reste à parler de la maniabilité, bizarrement correcte en regard du reste. Mais bon, tant de tares dans un si petit CD, ça fait quand même un peu lourd comme passif.

Même les menus rament, c'est pour vous dire.

PLUS JAMAIS ÇA

Comment mais comment un tel jeu a-t-il pu voir le jour ? Le service Qualité d'Electronic Arts Sports était-il en grève ? Les programmeurs ne connaissent-ils que le basic de leur Texas Instrument ? Le chef de projet a-t-il un déficit oculaire l'empêchant de voir le monstre qu'il a engendré ? Non, franchement, je n'arrive pas à comprendre. Enfin, si le problème du « comment » est difficilement explicable, celui du « pourquoi » ne fait que peu de doute : une licence officielle, ça se paye, et il faut qu'elle serve, quitte à sortir un jeu non ou mal fini. Le titre étant déjà dans le commerce depuis un mois lorsque vous lirez ces lignes, espérons que vous n'aurez pas cédé à la tentation. Quand on sait à quel point la version PC est une réussite, cela fait mal au cœur de voir un tel gâchis. Au cas où le message n'aurait pas été assez clair : évitez ce jeu !



LE MONDIAL SUPERBIKE

Assez peu connu du grand public, le Mondial Superbike est pourtant un championnat très intéressant. Les victoires sont très disputées, les motos sont issues de modèles que tout un chacun est susceptible de se procurer, et enfin les plus grands constructeurs sont présents. En fait, on peut aisément considérer cette épreuve comme la plus prestigieuse du sport moto, après le Championnat du Monde de Vitesse. De plus, certaines règles bien spécifiques au Mondial Superbike apportent leur pesant de sensations et de suspens. On parlera ainsi de la « Superpole », où le chrono déterminant la position sur la grille de départ est pris sur un seul et unique tour. Autre particularité, chaque épreuve est composée de deux manches, ce qui permet aux pilotes malchanceux de pouvoir se rattraper. Alors, si vous en avez marre des courses de F1 où il ne se passe pas grand-chose, n'hésitez pas à suivre une retransmission sur les chaînes du satellite ou du câble, vous ne serez pas déçu.

L'effet de pluie est risible. De plus, elle n'influe en rien sur le gameplay.

CETTE VERSION EST LOIN DE CELLE PROPOSÉE SUR PC !

SUPERBIKE 2000 - 349 F Memory card · Dual Shock

DESIGN — **4** Un graphisme pixellisé et peu détaillé.

MUSIQUE ET SON — **5** Les sons de moteur sont corrects, les commentaires miteux.

DURÉE DE VIE — **0** Aussitôt acheté, aussitôt jeté, y a pas plus court.

ORIGINALITÉ — **7** Après tout, ça ne court pas les rues, les simu de moto.

JOUABILITÉ — **6** La maniabilité n'est pas mauvaise, étonnamment.

TECHNIQUE — **2** L'impression de vitesse est minable et l'animation saccade.

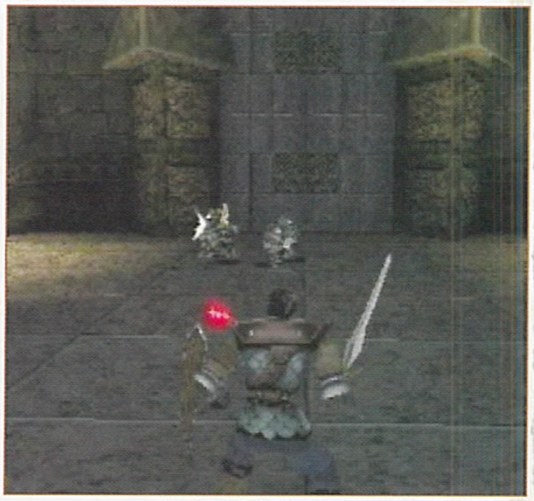
LE COMPARATIF : MOINS BON QUE TOUT CE QUI A DEUX ROUES.

POUR QUEL PUBLIC ?
Un mauvais jeu n'a pas de public, ce n'est pas plus compliqué que ça.

2 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
J'ai hésité ente 2 et 3 en note globale. Puis j'ai relancé Superbike 2000 pour prendre ma décision. Et c'est bien le 2 qui l'a emporté, le ratage de ce jeu étant unilatéral. Il est vraiment dommage qu'EA Sports n'ait pas exigé plus de sérieux de la part du développeur.

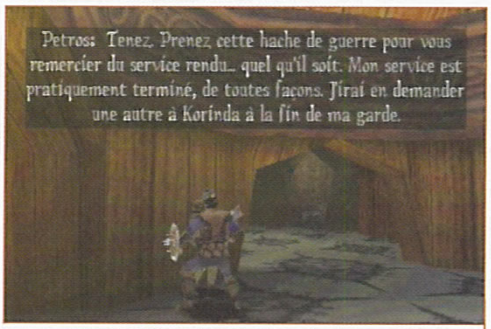
Par Gregory Szriftgiser

3DO nous a quelque peu surpris. Ce Crusaders of Might and Magic n'est pas dénué d'intérêt, et offre même une technique bien au-dessus de la moyenne... Traînant pourtant quelques gros défauts, le titre s'en sort honorablement.



EDITEUR : 3DO
DISPONIBLE EN AVRIL

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

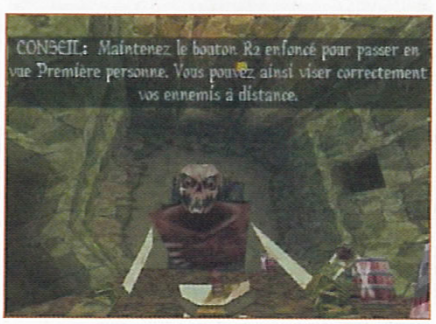


Dans le château de Celestia, quelques sous-quêtes vous permettront de gagner des objets.

Might and Magic. Une saga célèbre de jeux de stratégie sur PC, qui choisit d'entrer dans l'univers console par la PlayStation, bonne idée, mais du côté action 3D, pas la meilleure idée... Quoi qu'il en soit, nous voici donc avec un titre aux sonorités familières pour les possesseurs de PC, mais qui n'a plus grand-chose à voir avec ce que ces derniers en connaissaient. Crusaders of Might and Magic se présente en effet comme un bon vieux jeu d'action, vue à la 3e personne, tout en 3D temps réel, comme on en a connu des dizaines sur PlayStation. Alors qu'est-ce qui pourrait le faire sortir du lot, et qui plus est, face à des pontes du genre comme Soul Reaver ou Tomb Raider ?

HEROIC FANTASY

Le premier avantage, c'est l'univers. Celui de Might and Magic a connu plusieurs apparitions sur PC pour parfaire le sien. Mais en l'occurrence, n'y cherchons pas une once d'originalité sous peine d'être déçus : on y retrouve les grands ingrédients qui composent le médiéval fantastique, différentes races, chevalerie, épées et monstres, trésors et portes de donjon. Les amateurs comme moi, qui ne rechignent pas au classicisme en la matière, auront peut-être un sourcil dressé, mais je les arrête tout de suite : Crusaders of Might and Magic est un jeu d'action, avant tout. Le scénario y est plus que sommaire, et le développement du monde pourtant déjà abordé dans les précédents titres de la saga, réduit à quelques lignes. Vous jouerez le rôle d'un orphelin du nom de Drake, dont les parents ont été tués par la Légion de Necros, nécromant surpuissant commandant aux non-morts. Hop, en une ligne, voici un héros, son histoire, sa motivation, le prétexte est donné ! Mercenaire au ton faussement cynique, Drake fait ce qu'il connaît le mieux : casser des crânes. Le jeu commence alors qu'il s'est fait malheureusement assommer et capturer par la Légion. En dix minutes, héros oblige, vous voici échappé de la forteresse dont personne n'est évidemment sorti vivant, et par manette interposée,



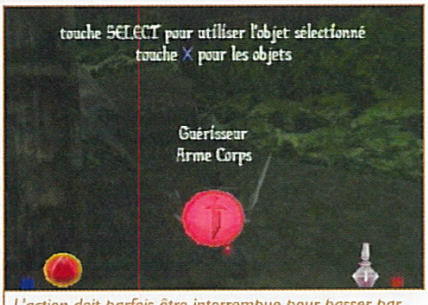
FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/ROLE
EDITEUR	3DO
DEVELOPPEUR	3DO (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A CONNU LA MORT 4 OU 5 FOIS.

vous faites la connaissance de Celestia, qui vous guide par télépathie jusqu'à elle. Cette dernière, pas folle, vous emploie aussitôt pour servir sa cause contre la Légion. De niveau en mini-quête, Drake voyagera ainsi dans différents recoins du monde, développant ses talents de guerrier et de magicien.

COMPOSANTES RPG

Crusaders of Might and Magic propose un système d'expérience fort sympathique. C'est ce qui lui permet également de faire oublier ses faiblesses. Non seulement le personnage monte en niveaux, achète objets, armes et armures au fur et à mesure, mais suivant votre façon de jouer il évoluera différemment, puisque plus vous utiliserez un talent, qu'il s'agisse d'une compétence d'arme ou d'un sort, plus celui-ci augmente. On se retrouve donc dans la spirale infernale de l'expérience, toujours près à progresser un peu pour avoir un personnage un peu plus puissant, lui acheter cette belle armure de plaques complètes, etc. Le virus Diablo en 3D, en quelque sorte... Certes, Crusaders of Might and Magic reste un titre extrêmement sommaire de ce point de vue, on est loin d'un Final Fantasy 7, à passer des heures pour obtenir les meilleures statistiques à grand renfort d'astuces diverses. Mais cet aspect fait son office, il faut bien l'avouer, d'autant que le gameplay inclut une magie sympathique, en deux « voies ». D'une part, les sorts (boule de feu, régénération, bouclier, etc.), d'autre part les « talismans », qui permettent de jumeler un effet magique avec une arme ou un bouclier. Les sorts augmentent de la même façon que les compétences d'arme (à force de les utiliser), les talismans eux se contentent d'agir sur l'arme associée. Bref, le jeu offre un peu plus que le « taper-toucher-casser » d'un Fighting Force 2, ce qui n'est pas pour déplaire, d'autant que finalement, il s'adjoint une réalisation plus que correcte, avec un moteur fluide, une animation réussie, et des graphismes plutôt variés. Alors, c'est bien ?



L'action doit parfois être interrompue pour passer par l'inventaire.

COMMENT DIRE...

Crusaders of Might and Magic part donc d'un bon sentiment, comme on dit. Mais, car il y a DES mais, plusieurs points font vite retomber l'enthousiasme. Commençons par l'ambiance sonore, minable. Les musiques sont atroces, non seulement inadéquates vis-à-vis de l'atmosphère, mais en sus répétitives et agaçantes. Les bruitages, quant à eux, ont pour principal mérite d'être présents, et les voix françaises manquent totalement de conviction. Et mine de rien, l'ambiance sonore, c'est très important. Mais ce n'est pas malheureusement le seul défaut du jeu. La maniabilité, si elle se révèle correcte la plupart du temps, semble capricieuse dès que le joueur s'engage dans un combat face à plus d'un adversaire ou dans une série de sauts pour atteindre un point particulièrement vicieux dans une salle. Il faut savoir dès lors sauvegarder un peu avant, au cas où les choses tourneraient trop mal. Enfin, l'ensemble manque un peu de cet élément tellement important de l'héroïc fantasy : le souffle épique. L'action se révèle somme toute assez lente, parfois un peu répétitive. Crusaders of Might and Magic offre cependant une I.A. intéressante, pour une fois, avec des ennemis bien plus malins que ceux d'un Tomb Raider (ils s'enfuient quand un de leur pote meurt, restent à distance pour tirer de loin, couvrent les utilisateurs de magie), et se révèle somme toute le seul titre du genre se déroulant dans une ambiance fantasy. Un jeu qui aurait pu casser la baraque, sans doute, mais qui se contente d'être agréable, à petite dose, quand on aime le genre. A voir.

Rien de cataclysmique côté sortilèges, rien d'étonnant non plus.

Crusaders M&M comprend aussi quelques passages classiques de pièges mortels, comme ces murs en mouvement.

Les points de sauvegarde, à visiter souvent...

DESIGN, SCÉNARIO, ET AMBIANCE CLASSIQUES, MAIS GAMEPLAY RECHERCHÉ

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui aiment avant tout l'action, teintée d'un soupçon de RPG. Et qui ne crisent pas facilement...

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC- 349 F

DESIGN — **5** Rien que de l'heroïc fantasy ultra-classique. Pareil pour tout le jeu d'ailleurs...

MUSIQUE ET SON — **3** Les musiques passent encore, les voix françaises font atrocement peine à entendre.

DURÉE DE VIE — **7** Niveaux vastes, labyrinthiques, et challenge élevé.

ORIGINALITÉ — **5** Les systèmes d'expérience et de magie sortent de ce qu'on a déjà pu voir.

JOUABILITÉ — **6** Ça va à peu près, mais le joueur ne s'épargnera pas quelques belles frustrations !

TECHNIQUE — **7** Un moteur efficace, de la 3D au-dessus de la moyenne. Presque étonnant !

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Un titre qui comme c'est souvent le cas, comporte autant de forces que de faiblesses. La balance penche vers le moyen/sympa, sauvé par une réalisation très correcte et un gameplay assez fouillé côté rôle. Un titre qui saura se faire pardonner ses erreurs auprès des amateurs tolérants.

LE COMPARATIF : MOINS PRENANT QU'UN SOUL REAVER, BIEN MIEUX QU'UN DEATHTRAP DUNGEON.

Par Xavier brun

THEME PARK WORLD

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN AVRIL

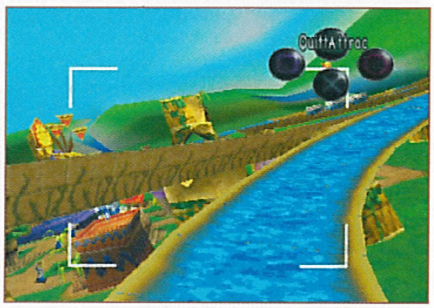
Mickey, Minnie et toute la clique n'ont qu'à bien se tenir. De nouveaux parcs d'attractions sont sur le point de voir le jour. Avec une bonne étude de marché et un gars sévèrement burné à leur tête, ça pourrait rapporter gros !

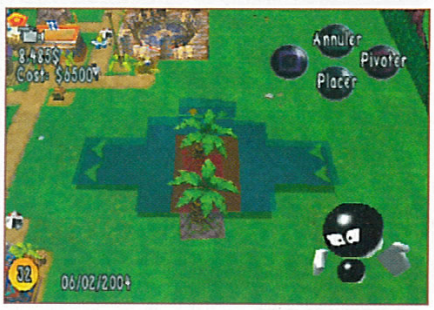
Il y a une question qui me trotte dans la tête depuis bien longtemps, et à laquelle je n'ai toujours pas de réponse : qui est arrivé en premier, l'œuf ou la poule ? Parce qu'un jour, il a bien fallu que quelque chose ou quelqu'un crée là où il n'y avait rien. Si certaines personnes ont des révélations à faire à ce sujet, je suis tout ouïe et prêt à monnayer ces informations ! Pour tous ceux que cela intéresse, veuillez consulter le journal des petites annonces sans réponse N° 124 (Cherche infos sur l'origine de la création de l'univers. Prix à débattre. Tel. après 19h au 666). Aujourd'hui, c'est à votre tour de devenir le génie créateur pour réaliser des miracles. Ce ne sont plus les petits pains qu'il faut multiplier, mais les attractions et les zéros de votre compte bancaire. Theme Park World offre la possibilité, aux plus ambitieux et aux plus doués d'entre vous, de bâtir un véritable empire ludique. Mais la tâche ne sera pas des plus aisées !

CHOISIR, C'EST RENONCER

Après s'être exercé avec le mode Entraînement, il faut se jeter à l'eau et décider d'ouvrir réellement un parc. Quatre sont disponibles en tout et pour tout. Le royaume perdu (le monde de la préhistoire), le monde merveilleux (au pays des rêves), le monde d'halloween (le royaume de la terreur) et le royaume perdu (le parc oublié). La partie débute avec une vaste étendue de gazon qui vous est allouée, ainsi qu'une somme de 50 000 $, qu'il va falloir utiliser à bon escient. Le grand jour est arrivé et c'est à cet instant précis que vous devez devenir le génial gestionnaire et futur chef d'entreprise visionnaire dont tout le monde rêve (ou presque). Il est temps d'investir judicieusement dans les quelques infrastructures disponibles (attractions, boutiques et commodités) pour accueillir vos premiers visiteurs. Toutes les personnes qui franchissent les portes de votre parc viennent pour se distraire et dépenser leur argent, mais sont en droit d'attendre un environnement de qualité, compte tenu du prix de l'entrée (que vous aurez à augmenter ou à diminuer suivant la situation). Mais le problème qui se pose rapidement, c'est la variété des manèges. Si vous ne voulez pas entendre « déjà vu, déjà fait » et voir votre fortune potentielle à deux pieds prendre le chemin de la sortie, magnez-vous d'embaucher des chercheurs pour qu'ils développent de nouvelles attractions ou des optimisations pour celles existantes. La disposition (ainsi

Dépêchez immédiatement un mécano sur les lieux pour les réparations.





FICHE TECHNIQUE	
GENRE	GESTION DE PARC
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DEVELOPPEUR	BULLFROG (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS !)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON DÉPENSE PLUS QUE CE QUE L'ON GAGNE.

Chaque manège peut être optimisé pour une meilleure capacité de rendement.

que le choix) de vos manèges et autres installations comporte une importance capitale. Tout devra être placé de façon logique, si bien que les personnes n'auront pas à parcourir des kilomètres pour passer d'une attraction à une autre ; ou qu'après avoir acheté un rafraîchissement, ils ne seront pas obligés de tourner en rond pendant des heures avec une vessie au bord du Big Bang pour trouver des toilettes. Il faut vraiment penser à tout et se mettre dans la peau des clients qui vont devenir de plus en plus exigeants.

DES SOUS, DES SOUS, DES SOUS

Quel que soit le parc choisit le nombre d'aménagements est limité dans chaque catégorie : attractions, circuits, montagnes russes, stands, boutiques (friterie, buvette, snack, marchand de glaces, de costumes et de souvenirs) et commodités (toilettes, salle de repos, poubelles, arbres, haut-parleurs, caméras...). Pendant que les gens s'amusent, d'autres personnes triment. Ce sont vos employés. Pour garder les parcs en bon état, votre personnel devra être qualifié, motivé et en forme. Il ne tient qu'à vous de les former et de les augmenter pour obtenir d'excellents résultats. Si quelques brebis galeuses se glissent dans les rangs et font la grève, il existe un remède radical : le licenciement. Mais ce n'est pas forcément la meilleure solution, d'autant que ces mécanos, balayeurs, chercheurs, animateurs et gardiens contribuent à créer votre fortune personnelle.

De la bonne thune en perspective.

Soyez magnanime ! A n'importe quel moment de la partie, de nombreuses statistiques et informations peuvent être consultées pour connaître l'état de vos finances (recettes, dépenses, bénéfices...), de vos attractions (durée de vie restante, état général, taux d'excitation...). Si les choses tournent mal, des prêts pourront vous être accordés. En revanche, si la tendance générale est bonne, vous recevrez de la part de l'assistant des récompenses, comme des médailles pour vos chercheurs ou des tickets d'or (voir encadré). Cet assistant du jeu vous aidera dans toutes vos entreprises, puisqu'il commente tout ce qui se passe dans vos parcs (une attraction sur le point de céder, des frites trop salées, des sandwiches trop lourds à digérer, ...). La grande diversité d'éléments à paramétrer font de Theme Park World, un nouveau jeu de gestion dans lequel on s'amuse pendant de longues heures, même si à la longue l'intérêt diminue. Car il faut bien reconnaître que les actions deviennent assez répétitives : on place, on embauche, on répare, on récolte, on place... Mais les amateurs du genre devraient trouver leur bonheur puisque d'innombrables stratégies pourront être mises en place pour engranger plein de « sousous dans la popoche ». Ce nouveau soft d'Electronic Arts, entièrement réalisé en 3D, comporte une nouveauté par rapport à ses prédécesseurs : une fonction caméscope, a été ajoutée pour se promener dans les parcs comme le font vos clients, et surtout pouvoir participer aux attractions que vous aurez créées. Une petite innovation qui devrait satisfaire une fois de plus son public.

LES TICKETS D'OR

■ *Une fois votre premier parc ouvert, vous aurez la possibilité de gagner des tickets d'or. Sur les 50 disponibles au total, certains seront donnés en fonction des résultats par rapport aux objectifs fixés puis atteints à la fin de l'exercice (fin d'une année), d'autres pour la qualité des travaux de recherches des employés, d'autres pour le nombre d'entrées réalisé, etc. Pour ouvrir de nouveaux parcs (jusqu'à 3 en même temps au maximum), ces tickets seront indispensables ; tout comme pour l'acquisition du fameux caméscope, qui se fera avec 4 tickets d'or.* ■

Avec la grève des balayeurs, des chewing-gums jonchent les allées, ce qui implique un certain mécontentement de la part du public.

Pour assurer un maximum de fun à vos clients, la hauteur et l'inclinaison des pylônes des montagnes russes peuvent être modulées.

Cet écran permet de constater le niveau de satisfaction des visiteurs et ce qu'il manque le plus dans votre établissement.

En cas de difficultés financières, des prêts plus ou moins adaptés à votre situation peuvent vous être accordés.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de statistiques et de gestion. Ce soft s'adresse davantage à un public jeune.

THEME PARK WORLD - 349 F

DESIGN — **6** Décors et attractions assez réalistes. Un univers volontairement naïf.

MUSIQUE ET SON — **6** Explications humoristiques de l'assistant. Musiques d'ascenseur.

DURÉE DE VIE — **8** Des centaines d'heures, voire plus si affinité. Il y a de quoi faire.

ORIGINALITÉ — **5** La série des Theme ne date pas d'hier. Le caméscope est un petit plus.

JOUABILITÉ — **5** Pas toujours très précis lorsque les parcs sont optimisés.

TECHNIQUE — **4** Une 3D ultra-basique. Rien de vraiment exceptionnel.

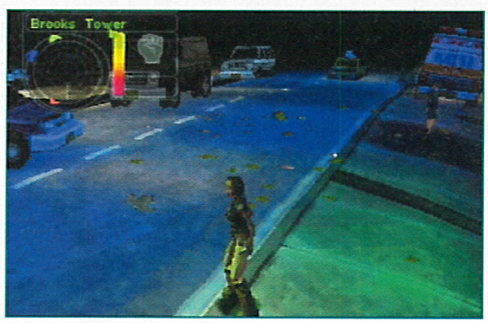
LE COMPARATIF : PLUS AMUSANT QUE THEME PARK, MAIS MOINS ORIGINAL QUE LES SIMS (PC).

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
6 **Largement sous-représenté sur Playstation, les jeux de gestion comme Theme Park World bénéficient d'une durée de vie incomparable. Varié et amusant, ce titre propose un challenge à tous les futurs grands stratèges de France et de Navarre.**

Par Dave Martinyuk

URBAN CHAOS

Le chaos urbain... Voilà un concept que nous sommes nombreux à pouvoir saisir. Grande ville, criminalité, étiolement des relations humaines, vandalisme, meurtre, indifférence... Voilà les mots qui me viennent à l'esprit, spécialement après m'être essayé au jeu. Explications.

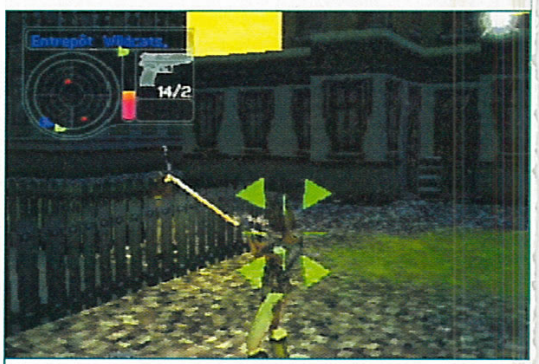


L'intro du jeu montre un personnage encapuchonné, le visage penché sur un épais ouvrage. Dans sa main, une plume. Dans sa tête, une voix. On l'entend : c'est une prophétie. Ce n'est guère étonnant lorsqu'on sait que cet homme s'appelle Michel de Nostre Dame, plus connu sous le nom de... Nostradamus. Retour au temps présent. L'inquiétante prédiction semble sur le point de se réaliser, avec les vagues de crimes - et à leur tête les obstinés Wild Cats - qui secouent la ville. Vous incarnez Darci, une jeune recrue de la police prête à tout pour faire ses preuves. Elle est accompagnée d'un vieux briscard, Roper, qui saura l'aider lorsque le besoin se fera sentir. Ce couple détonant devra faire preuve de grandes qualités pour éradiquer la gangrène qui s'étend dans la vaste cité urbaine, Union City. Surtout, ne pas oublier de récupérer son arme de service...

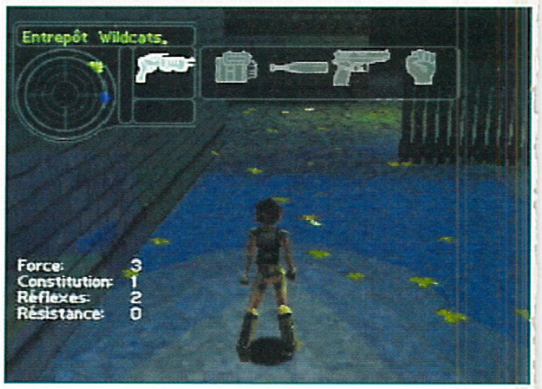
« MOI C'EST DARCI, PAS LARA, OK ? »

Certains ont tendance à dire qu'Urban Chaos a des faux airs de Tomb Raider. Bon, c'est un peu vrai, mais il serait dommage de simplifier les choses de cette manière et dire que nous n'avons affaire qu'à un Tomb Raider-like, car ce n'est manifestement pas le cas. Tout commence par des phases d'entraînement, indispensables. Vous apprendrez à vous battre contre plusieurs adversaires en même temps, à les maîtriser le plus vite possible (toujours s'attaquer en premier aux porteurs d'armes à feu) et à les arrêter en leur posant un genou entre les omoplates. Le b.a. ba de tout flic qui fait correctement son travail, quoi. Il y a les séquences de pilotage aussi, au cours desquelles vous conduisez votre véhicule de patrouille le plus rapidement et le plus adroitement possible. Cela vous servira moins, pendant vos missions, mais il est toujours bon d'éviter d'écraser les honnêtes citoyens qui se promènent. Reste enfin un parcours du combattant imposé qui vous apprend les mouvements de base et vous oblige à vous montrer rapide en de nombreuses circonstances.

Tout cela réussi avec brio, vous voilà fin prêt(e) à arpenter les rues mal famées de la ville. Les missions à remplir sont très diverses. Un objectif vous est assigné à chaque fois mais à celui-ci viennent invariablement se greffer des « quêtes » secondaires comme essayer de retrouver la voiture volée d'un de vos collègues, par exemple. Vous avez l'entière liberté de décider si, oui ou non, vous allez mener à bien ces missions parallèles, et cela se révèle très appréciable. Au final, vous évoluez dans la ville - constamment plongée dans les ténèbres, pour l'ambiance - comme bon vous semble. Vous pouvez conduire, courir d'un



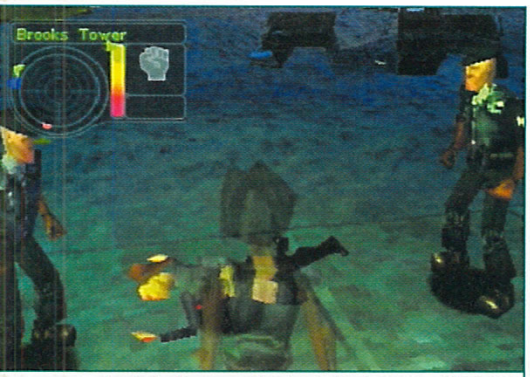
Lors des combats à l'arme à feu, soyez constamment en mouvement pour éviter d'être « lockée ».



EDITEUR : EIDOS
DEJA DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	EIDOS
DEVELOPPEUR	MUCKY FOOT (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A FRANCHI LA PHASE D'ENTRAINEMENT.



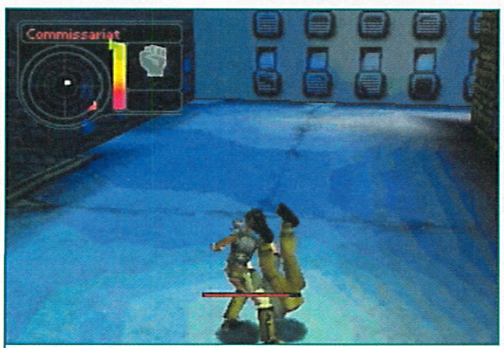
La vie de flic vous amène à voir des choses pas jolies-jolies.

point à un autre, explorer des ruelles mal famées, monter sur les toits pour avoir la vue d'ensemble d'un quartier… Vous finirez par vous sentir un peu chez vous ici. Restez néanmoins toujours sur vos gardes ; un mauvais coup est si vite arrivé…

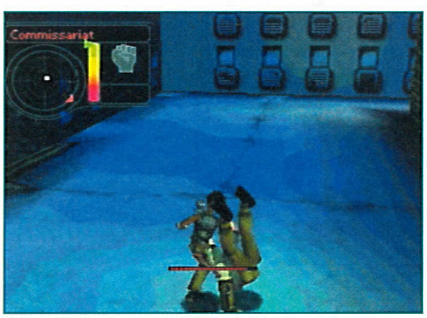
UN AMBITIEUX PROGRAMME

Urban Chaos a les défauts de ses qualités. Ou vice-versa. Il s'attaque à plusieurs genres mais n'excelle dans aucun. La conduite est sommaire, les combats un peu brouillons et le côté aventure très directif. Tout cela n'est pas raté - fort heureusement - mais on a déjà vu bien mieux, c'est une certitude. Notez que le jeu se révèle bien plus réussi graphiquement sur PC, mais il est vrai que la PlayStation ne peut pas reproduire un certain nombre d'effets.

Ce qui caractérise Urban Chaos, c'est la sensation de liberté qu'il procure mais il faut toutefois noter que même si une direction générale vous est indiquée sur votre plan, il n'est pas toujours facile de se rendre à un endroit donné. Ainsi, il faut par exemple passer par les toits, et découvrir le bon chemin réclame parfois une patience qui peut finir par manquer. Mais bon, c'est un détail. Urban Chaos est un titre qui fait preuve d'une assez grande diversité aussi. Même si, au final, les missions se ressemblent (il faut à peu près toujours se rendre à tel ou tel endroit pour récupérer un objet, se battre contre des voyous ou essayer de récolter des renseignements auprès d'informateurs précis), les objectifs varient et donnent l'impression de vivre quelque chose de nouveau à chaque fois. Les dialogues ont également une grande importance et les voix permettent de s'immerger encore davantage dans le jeu. Du bon et du moins bon, donc, pour un constat qui, au final, se révèle forcément mitigé. Certains souligneront qu'il n'y a pas ici de caisses à pousser, de leviers à actionner ni de clés à trouver, et que cela est déjà en soi une qualité suffisante. Ceux-là font volontairement preuve de mauvais esprit (et d'humour aussi !). A vous de savoir, tout simplement, si vous avez envie de vous laisser tenter par les aventures de Darci…



Lors des combats au corps à corps, tentez rapidement une projection et menottez votre adversaire lorsqu'il se trouve à terre.



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui aspirent à jouer les flics et qui aiment se battre et rechercher des infos.

URBAN CHAOS - 369 F

DESIGN — 7 — La ville a un rendu assez « crade », qui colle à l'atmosphère très « voyou ».

MUSIQUE ET SON — 6 — L'ambiance sonore est réussie mais un peu limitée. Nombreuses voix en français !

DURÉE DE VIE — 6 — Les missions se suivent et se ressemblent. Il y en a une bonne vingtaine, donc, bon...

ORIGINALITÉ — 7 — L'idée d'Urban Chaos est bonne, même si le jeu s'inspire de titres déjà connus.

JOUABILITÉ — 6 — Darci a tendance à tourner trop vite sur elle-même. Combats un peu brouillons.

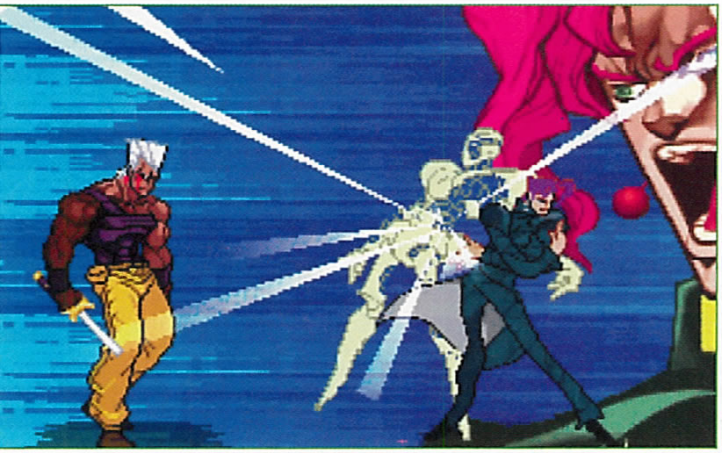
TECHNIQUE — 6 — Persos et décors apparaissent au loin en transparence. Mais un rendu moyen.

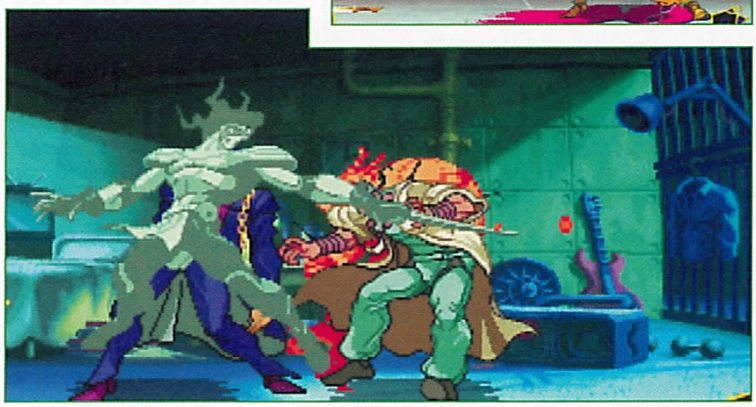
LE COMPARATIF : MOINS RICHE MAIS AUSSI MOINS PRISE DE TETE QU'UN TOMB RAIDER.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 6
Mélange de beat them up, de jeu d'aventure et de simulation de course, Urban Chaos s'attaque à ces trois genres sans complexes. La sensation de liberté se révèle franchement réussie. L'ambiance vous tiendra scotché longtemps au paddle.

Par Kendy Ty

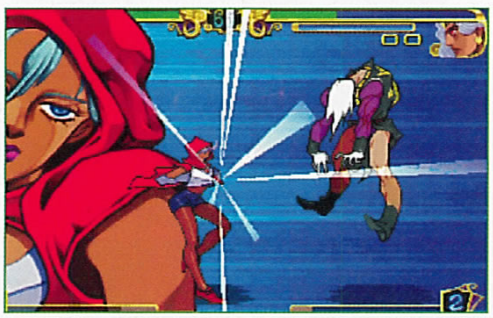
Entre deux énièmes Street Fighter, Capcom se lance dans l'adaptation de mangas à succès. Bien entendu, l'éditeur nippon reste dans son domaine de prédilection, à savoir le jeu de combat. Instants kitsch et violences garantis !





JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

EDITEUR : VIRGIN/INTERPLAY
DISPONIBLE EN AVRIL



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COMBAT
EDITEUR	VIRGIN INTERPLAY
DEVELOPPEUR	CAPCOM (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	8
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE PLAINT DU MAUVAIS GOUT DES PERSOS !

Jojo's Bizarre Adventure n'est pas qu'un énième jeu de combat en 2D, mais aussi un manga très apprécié par les Japonais. Il met en scène des combattants qui possèdent la faculté d'invoquer des entités, dans l'optique d'en mettre un maximum dans la tronche du voisin ! En parlant de bagarre, l'ami Martinyuck m'a envoyé l'adresse d'un site Internet assez amusant spécialisé dans les pratiques usuelles des cancres scolaires. L'une des suggestions, pour faire tourner son professeur en bourrique, consiste à placer deux Playmobil® dans la cour de récréation et à créer un rassemblement monstrueux pour faire croire à une bagarre. Lorsque les profs interviennent, bien entendu, ils découvrent deux minuscules jouets qui s'ébouriffent le casque à terre ! L'effet de foutage de gueule est garanti ! Attention, je ne vous encourage pas à mettre le souk dans les établissements scolaires, je ne fais que vous rapporter un truc débile que j'ai lu sur le Ouaibe ! Parce qu'autrement, si vous voulez vous défouler, vous pouvez toujours passer vos nerfs sur Jojo version console.

Votre coup spécial est si puissant que des cases du manga volent à l'écran !

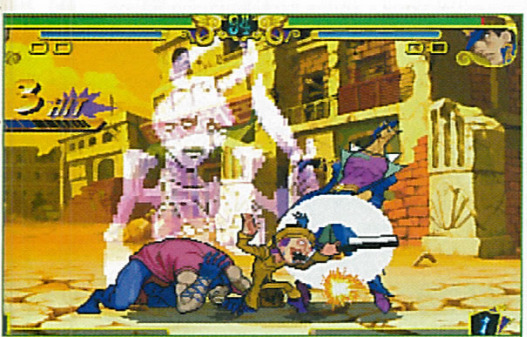
DES PERSOS VRAIMENT KITSCH

Pour ce nouveau titre, Capcom n'utilise pas ses characters designers ; il ne fait que reprendre le style kitsch de la bande dessinée japonaise originale. Car Jojo, c'est avant tout une bande dessinée. C'est pourquoi certains joueurs de nos contrées risquent d'être choqués par l'aspect inhabituels des personnages, peut-être trop « japonais ». De ce fait, on est face à toute une ribambelle de protagonistes qui semblent débarquer d'un mauvais rêve d'Austin Powers. Cela va du gars efféminé sapé en tenue moulante bardés de petits cœurs, au classique mec en armure qui

se déplace de façon nonchalante. Bref, un panel de mauvais goût étalé sur pas moins de dix-huit combattants ! Le vice a même été étendu jusqu'aux noms des belligérants : l'un des héros se nomme Jean Pierre Polnareff ! Incroyable ! Je ne savais pas que le frère du chanteur déchu français des années disco avait lui aussi tenté d'échapper au fisc en s'expatriant au Japon ! Mais bon, apparemment, au pays du Soleil Levant, tout ce qui fait référence à la France est synonyme d'élégance. Alors on ne leur en voudra pas d'être mauvais sur ce coup-là.

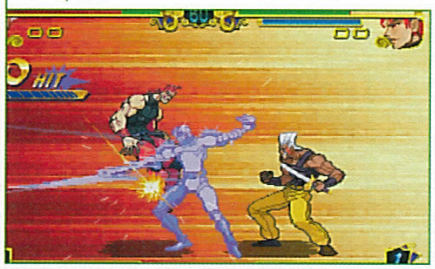
DEUX COMBATTANTS EN UN

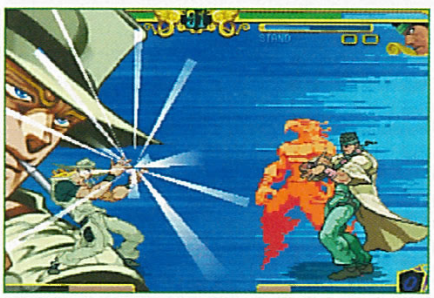
Contrairement à un Street Fighter à la prise en main sophistiquée, l'interface de jeu de Jojo ne propose que quatre boutons en échange de six pour ce premier. La configuration s'avère assez basique avec trois touches pour les coups (plus ou moins puissants) et une dernière pour faire sortir l'entité de son corps. Autrement, les attaques spéciales s'effectuent grâce à de classiques quarts de tour à la manette, jouabilité Capcom oblige ! Lorsque vous utilisez des attaques ou parez les coups ennemis, la barre qui se trouve en bas de votre perso se remplit et vous permet au final d'accéder à une furie qui occupe tout l'écran. Celle-ci se révèle d'ailleurs fratricide pour la jauge de vie de vos adversaires. Vous remarquerez qu'il n'y a rien de neuf de ce côté-là, puisque Street Fighter nous avait déjà



Certains esprits peuvent revêtir un court instant une apparence physique.

En cas de combos, un effet de vitesse se déclanche en arrière plan !





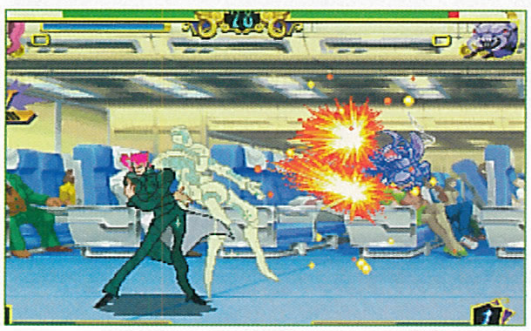
habitués à ce système de combat. Par contre, la nouveauté provient de la gestion de l'esprit qui intervient lors des joutes. Je m'explique : chaque gars est rattaché à une entité qui se manifeste lorsqu'il balance un coup spécial. La seconde option consiste à faire sortir l'esprit de son corps et à le pousser à lutter à la place du personnage physique. Du coup, le soft vous offre la possibilité de coordonner des assauts intelligents en allant jusqu'à manier les deux protagonistes simultanément ! Quelle idée tordue !

UNE RÉALISATION TRES MOYENNE

Si Jojo's Bizarre Adventure s'avère très intéressant à pratiquer par son concept des deux personnages en un, il faut cependant avouer que du côté de la réalisation, le titre ne « casse pas des briques » (copyright Van Damme). Effectivement, les animations sont loin d'atteindre la perfection d'un Street Fighter Zero 3 et les persos ne jouissent pas d'une taille imposante. De plus, comme on vous l'a dit, le design des gars en question peut en faire sourire plus d'un ! Heureusement, le titre possède d'autres cordes à son arc comme un mode Aventure qui scénarise et justifie les joutes corporelles, d'une option en versus ainsi que d'une section d'entraînement pour vous affiner à la technique de la gestion des entités. Pour résumer, on se trouve en présence d'un jeu fort plaisant et fédérateur, même si au niveau de la qualité de la réalisation, on pouvait espérer mieux. Ni indispensable et ni profondément médiocre, Jojo fait partie de ces petits jeux de combat qui apportent de la fraîcheur entre deux parties de Tekken et de Street Fighter. Quel pensum !

JOJO LE MANGA

■ *Créé par Araki Hirohiko, Jojo's Bizarre Adventure est un long récit en bande dessinée qui se déroule sur plusieurs générations, que vous pouvez aussi retrouver en dessin animé au travers de six épisodes. Réputé pour sa violence et ses combats lyriques, le manga en est déjà à sa sixième saison ! Le héros principal est Kujo Jotarou (troisième génération), un adepte de l'art martial de l'étoile de platine, une technique axée sur la rapidité et la puissance des attaques, qui cherche à percer les secrets de la mafia.* ■



DES COSTUMES À LA JEAN-PAUL GAULTIER !

Cet enchaînement fait penser aux mille poings de Ken le Survivant !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans du dessin animé ou du manga qui aiment les productions atypiques.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE - 299 F Memory card

DESIGN — 6 — Trop manga, les tenues des combattants font penser à celles des Drag-Queen.

MUSIQUE ET SON — 5 — Vous ne garderez pas en mémoire les musiques tant elles sont discrètes et basiques.

DURÉE DE VIE — 6 — Le mode Aventure demeure relativement long. Sinon R.A.S.

ORIGINALITÉ — 5 — C'est un banal jeu de baston en 2D ! L'idée de la gestion de l'entité est excellente.

JOUABILITÉ — 8 — Le point fort du jeu. Les attaques se manifestent avec facilité et souplesse.

TECHNIQUE — 6 — Les combattants ne sont pas très grands et les animations vont à l'essentielles.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE STREET FIGHTER ZERO 3, MEILLEUR QUE DARKSTALKER.

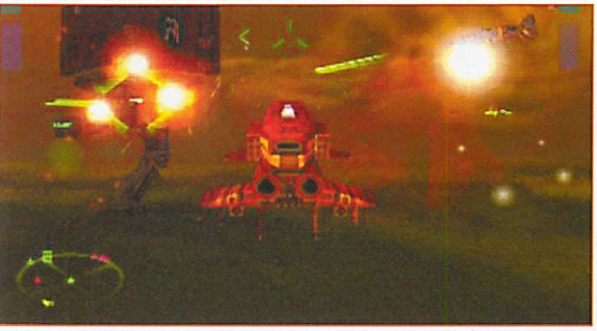
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

6 Malgré une qualité de production assez moyenne, Jojo's Bizarre Adventure propose un système de jeu intéressant pour les adeptes de techniques nouvelles. L'idée du combattant double est une réussite même si, esthétiquement, le titre peut sembler étrange.

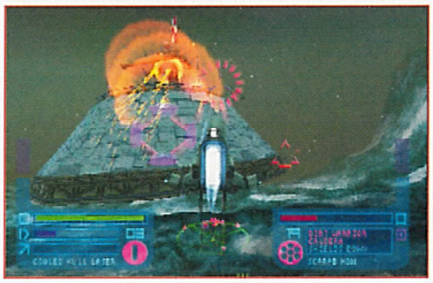
Par Grégory Szriftgiser

COLONY WARS RED SUN

Saga au succès partagé, Colony Wars reste pourtant le seul titre d'action spatiale à proposer un challenge aussi motivant et bien mis en scène. Ce dernier volet ne fait pas exception à la règle, bien au contraire !



Je n'en démordrai pas ! Colony Wars est vraiment une saga réussie. Alors que la passion pour les vieux shoots d'antan périclite, sans que les plus grands d'entre eux - R-Type, Gradius, etc. - ne puissent y changer quoi que ce soit, Colony Wars semble plus que jamais s'imposer comme l'héritier de ce type de sensations perdues. La dimension épique de la saga et son habileté à faire passer l'adrénaline dans le sang du joueur restent une fois encore un moteur efficace pour ce dernier volet. Red Sun se détache un peu de Vengeance et de son prédécesseur, tout en conservant leurs plus gros atouts.



EDITEUR : PSYGNOSIS/SONY C.E.
DISPONIBLE EN AVRIL

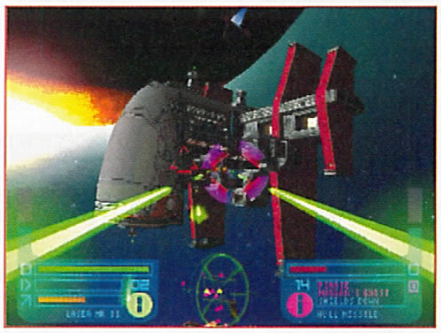
Les explosions, toujours aussi réussies, bénéficient également de nouveaux effets.

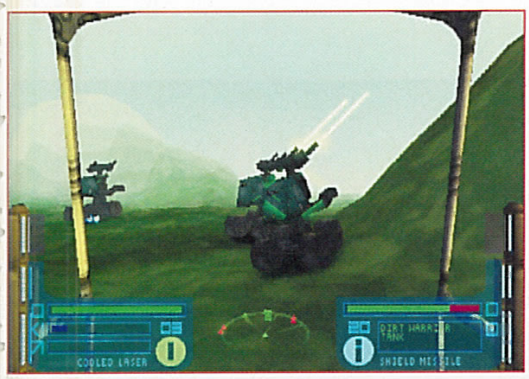
FICHE TECHNIQUE

GENRE	SHOOT SPATIAL
EDITEUR	SONY C.E.
DEVELOPPEUR	PSYGNOSIS (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO, DOLBY SURROUND
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A AMASSÉ UN PEU D'ARGENT ET CHANGÉ DE SYSTEME.

CHANGEMENTS

Bien entendu, le profane risque fort d'être poussé à l'erreur en contemplant Colony Wars Red Sun : à vue de nez, pas grand-chose de neuf. Et pourtant. Si, techniquement, il est difficile de faire la différence (quoiqu'elle existe, nous y reviendrons), c'est principalement au niveau de l'univers et du gameplay que Red Sun renouvelle une fois de plus le genre. Côté background, le bon vieux conflit League/Navy s'efface quelque peu au profit d'une guerre généralisée dont la plupart des intervenants n'ont plus grand-chose du défenseur de grandes causes. Tout le monde se tape dessus, allègrement, tentant de tirer sa propre épingle du jeu tout en faisant désormais face à de nouvelles menaces en la personne des pirates, mercenaires et autres indépendantistes. Un nouvel acteur s'imposera dès lors comme la carotte qui fera avancer le scénario de ce 3e épisode : le Red Sun. Secte ? Groupuscule religieux ? Force politique ou militaire ? Vu leur tête, on pencherait plutôt pour les premières suppositions citées… mais qui sait. Le contexte de CWRS reste longtemps dans le flou, le temps pour le joueur de faire connaissance avec son nouvel avatar : un mercenaire un peu paumé, nommé Valdemar. Ce dernier, comme nous le montre la toujours magnifique cinématique d'introduction du jeu, travaillait dans les mines jusqu'à cette fameuse nuit où un rêve étrange le tira de sa stupeur. C'est dans ce rêve qu'il entendit pour la première fois parler du Red Sun. Se décidant finalement à planter là sa vie de piocheur du futur, il s'engage peu après dans une carrière un peu plus honorable de pilote. Vous voilà donc prêt à intervenir, Dual Shock en main…





DES PÉPETTES !

Dans Vengeance, le joueur avait déjà accès à un système de customisation des vaisseaux jouables. Ici, l'idée a été poussée à fond, et ce n'est pas trop tôt. Valdemar propose ses services au plus offrant, faisant fi de la légalité comme de la justice. L'intérêt ce sont les crédits, et le joueur pourra enfin exploiter sa tirelire pour rééquiper son appareil ou le remplacer par un autre plus performant. Les options disponibles changeront, bien entendu, au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu, de système en système. Chacun d'entre eux proposera une série de missions, certaines étant facultatives, d'autres faisant progresser le scénario. Il est vivement conseillé de les remplir toutes, de manière à acquérir assez d'argent ne serait-ce que pour racheter des missiles entre deux sorties. Le système est simplement basé sur des points d'ancrage, qui permettent donc au joueur de configurer son appareil comme il le souhaite. Les amateurs de blasters pourront en monopoliser trois ou quatre pour avoir une puissance de feu raisonnable ; ceux qui préfèrent les missiles pourront varier les plaisirs avec plusieurs types, d'autres pourront encore en utiliser certains, comme les boucliers ou les afterburners, pour renforcer les capacités des vaisseaux : les multiples configurations possibles sont légion. Ainsi, à chacun son style. Les appareils proposés sont de plus en plus chers, suivant le nombre de points d'ancrage ou leurs caractéristiques de base. Certaines missions vous obligeront à acheter des équipements particuliers (grappin, missiles anti-cloaking), que vous pourrez revendre ensuite si vous n'en avez plus besoin. Pour le reste du gameplay, les possibilités sont restées sensiblement les mêmes, à la différence des missiles : il faut d'abord locker une cible avec le bouton rond, puis, en maintenant longuement ce dernier, charger et tirer le missile. Les systèmes rescapés des épisodes précédents avaient fait leurs preuves, ils sont toujours aussi efficaces. La disparition des arborescences de missions fait que vous êtes dirigé dans l'histoire suivant vos réussites, et cela passe finalement assez bien et simplifie un peu l'ensemble. Reste l'aspect technique, qui garde toujours une qualité élevée.

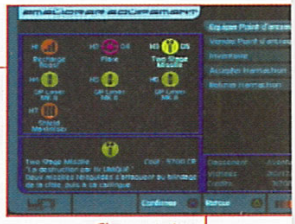
Même si le fog est encore très présent lors les missions planétaires, l'amélioration reste flagrante.

LA BATAILLE DES PLANETES

I.A. et planètes. Ce sont les deux principaux points qui ont été révisés. Les missions en atmosphère sont plus nombreuses, proposent désormais des graphismes bien plus crédibles, mais surtout de véritables unités terrestres, tanks, bipodes et même des créatures indigènes, souvent énormes. Les missions en espace, quant à elles, bénéficient d'un sérieux lifting de l'Intelligence Artificielle, et des routines de dogfight, qui rendent les combats beaucoup plus serrés qu'auparavant. Les ennemis vous attaquent à plusieurs, changent de tactique et de cible, et vous ne serez plus vraiment perdu tout seul à un bout de l'espace comme dans les volets précédents. Les blasters fusent dans tous les coins, on retrouve encore un peu plus le côté Star Wars des affrontements entre chasseurs. Les grosses unités ont de véritables points faibles, comme des tourelles de défense par exemple, ce qui permet de voler en rase-mottes le long d'une énorme structure tout en shootant d'abord ses défenses, avant l'ultime passage qui permettra de tout faire exploser. Bref, Colony Wars Red Sun accroche et tient le haut du pavé avec facilité par rapport au premier volet ou à Vengeance. Les amateurs apprécieront, c'est sûr !

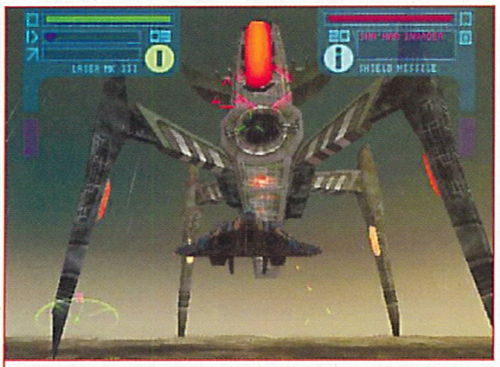
ENFIN !

■ *Colony Wars Red Sun propose un vrai système de customisation des vaisseaux. Ce sera donc un bonheur pour les fans des deux premiers, que de pouvoir enfin configurer leur armement comme ils l'entendent !* ■



Chaque point d'ancrage peut recevoir ce que vous pouvez payer... Ici, on a opté pour des blasters pour plus d'efficacité en dogfight.

Chaque vaisseau propose un certain nombre de points d'ancrage et des caractéristiques différentes.



On retrouve également avec plaisir les boss titanesques qui, cette fois, bougent vraiment de partout !

TOUJOURS LE SEUL SHOOT SPATIAL ÉPIQUE DIGNE DE CE NOM SUR PLAYSTATION

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui désespèrent du manque de shoots épiques dans l'espace !

COLONY WARS RED SUN - 349 F

DESIGN — 6 — Le design des vaisseaux change dramatiquement par rapport aux précédents.

MUSIQUE ET SON — 8 — De ce point de vue, toujours rien à redire : musiques orchestrales et bruitages extra !

DURÉE DE VIE — 7 — Un peu moins bonne que Vengeance, mais correcte si vous faites toutes les missions.

ORIGINALITÉ — 5 — Un principe inchangé, une formule tout juste renforcée par l'aspect customisation.

JOUABILITÉ — 8 — Tout bonnement excellente, on en a l'habitude désormais.

TECHNIQUE — 7 — De gros efforts sur les environnements planétaires. Un moteur d'I.A. amélioré.

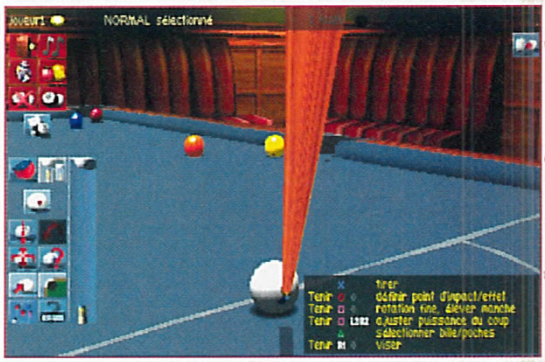
7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
J'aime toujours autant, rien à faire ! C'est bien ficelé, bien foutu, propre et riche en actions et sensations : Colony Wars Red Sun fait honneur à la saga. Les améliorations ne sont pas extraordinaires, mais nombreuses, et le jeu fonctionne sans aucun doute. Les amateurs apprécieront.

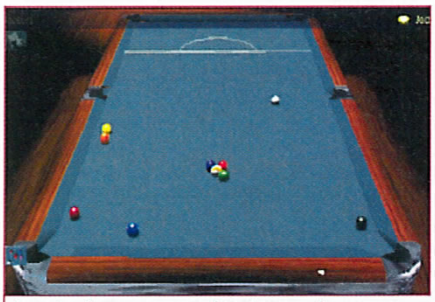
LE COMPARATIF : MOINS SHOOT PUR QU'UN RAYSTORM, BIEN MEILLEUR QU'UN SPACE DEBRIS.

Par Xavier Brun

« Bzzz », fait la mouche qui vole ; « clap, clap, clap » fait le public qui applaudit un joli coup et « atchoum » fait votre adversaire. Une ambiance feutrée et intimiste que seuls les Anglais sont capables de retranscrire !

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

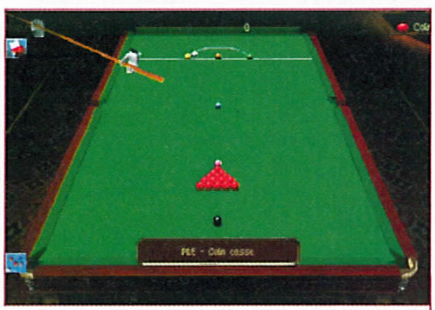




Attention de ne pas rentrer la noire avant les autres.

EDITEUR : VIRGIN/INTERPLAY
DÉJA DISPONIBLE

En cette fin de période hivernale, il est plus que jamais d'actualité de parler de neige, de ski et de snow. Contrairement à d'autres Jean, non pardon, gens, je n'ai pas la chance de pouvoir profiter de la poudreuse fraîchement tombée sur nos belles montagnes françaises. En ce qui me concerne, le snow restera cette année à l'état de rêve inaccessible, sniff ! Je vais devoir me contenter d'une autre discipline au « style » (prononciation à l'anglaise SVP) différent, mais qui n'est pas sans rapport. Petite devinette : dans mon premier, il glisse autant que des skis bien fardés ; dans mon deuxième, il est question de queue (pas la file d'attente de Courchevel ou d'ailleurs) ; et dans mon troisième, il y a un tapis (pas de neige immaculée), mais un tapis vert légèrement chauffé. Que suis-je ? Réponse : il s'agit bien évidemment du billard et du snoo... ker. Au moins, pas de risque d'avalanche. Le seul danger, c'est la crampe de l'index. Il n'y a pas de quoi se marrer, c'est hyper-douloureux et cela peut mettre en péril la vie d'un tapis ou la carrière d'un joueur professionnel en cas d'infection. Panaris, gangrène, voire amputation selon le diagnostic. A l'heure actuelle, une personne se moque éperdument de toutes ces recommandations et brave tous les dangers du snooker, j'ai nommé Monsieur Jimmy White.



Comme dans la réalité, la casse a une importance capitale.

Les lignes de trajectoires aideront les débutants à ajuster leurs coups.

JE PRENDS LA GAGNE

Pour satisfaire tous les amateurs de sphères de couleurs et de plafonniers très bas, Jimmy White's 2 Cueball offre plusieurs options de billard. Tout d'abord, un choix entre le Pool et le Snooker. Cette dernière option compose toute l'originalité du titre et propulse le jeu en Travelling alors que pour de nombreux adeptes du jeu vidéo, la case Court Métrage eut été parfaite. Pour le Pool, il est possible de choisir entre le jeu du huit ou du neuf (à un près, c'est pareil. Eh bien non ! Dans le premier cas, il y a quinze boules et dans le second, il y en a neuf comme son nom l'indique. Pas vraiment explicite tout ça, et pourtant...) ou encore le jeu à l'anglaise, dans lequel il y a des boules jaunes et des boules

FICHE TECHNIQUE

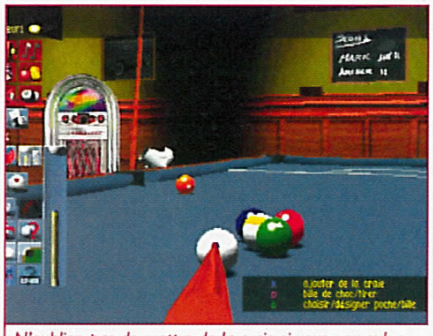
GENRE	SIMULATION DE BILLARD
EDITEUR	VIRGIN /INTERPLAY
DEVELOPPEUR	AWESOME (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE	ON COMMENCE SEULEMENT À COMPRENDRE L'INTERFACE.

Lorsqu'une faute est commise, l'assistant en explique la raison.

rouges. Après la casse et la première bille rentrée dans une des poches, vous prenez soit la couleur mayonnaise, soit la ketchup. Le premier qui rentre toutes ses boules sera déclaré vainqueur, une fois la noire empochée, bien entendu. Pour le Snooker, c'est une autre affaire ! Tout le monde sait de quoi il s'agit, non ? Bon, commençons par le commencement. Quinze boules rouges et six boules de couleurs (jaune, marron, verte, bleue, rose et noire) et une blanche, soit 22 au total, si je compte bien. Il faut alterner une rouge et une couleur dans n'importe quelle poche. Dès que les rouges ont été vidées de la table, empocher dans l'ordre les boules de couleur. Mais je ne vais pas faire un cours théorique, les légendes et informations contenues dans le jeu devraient (a priori) être suffisamment précises pour les non-initiés ou les joueurs du dimanche. Donc, qu'il s'agisse de Snooker ou de Pool ; les tricheurs, les inventeurs de nouvelles règles et les adeptes du « Ah, je ne t'avais pas dit, depuis la semaine dernière, il est possible de décaler sa boule de 15 à 20 centimètres minimum », n'auront aucune excuse. La loi est la loi (comme dirait Steve Mc Queen) et les règles de Jimmy White's 2 Cueball sont les règles. Que les mauvais perdants se rassurent, d'autres jeux sont inclus pour qu'ils puissent faire la gueule tranquillement dans leur coin, en solo ou à deux. Les salles de Pool et de Snooker permettent, en plus, aux joueurs de s'affronter via les fléchettes, la table d'arcade ou sur partie de dames. Il y a même une machine à sous et un juke-box pour écouter des musiques comme celles de l'Arnaque ou des Blues Brothers. Bref, pas question de jouer uniquement au billard ici. Il ne manque en somme que la bière...

UNE INTERFACE QUI MANQUE DE CLARTÉ

Pour apprécier ce soft à sa juste valeur, il faut être cinéphile. Tout d'abord, il faut aimer La Famille Adams, puisque à peine arrivé dans le « Hall of Fame » (salle d'honneur), un pressentiment désagréable pourrait vous envahir si vous n'étiez pas prévenu. La musique qui accompagne le lancement du jeu, semble tout droit sortie d'un film d'angoisse. Ça fout les boules (et c'est le cas de le dire !). Resident Evil 3 n'a rien à lui envier. Cette étrange sensation se confirme lorsque vous rencontrerez votre adversaire, qui n'est autre que l'Homme Invisible en personne. Entre parenthèse, évitez de vous placer à côté de lui, il éternue sans arrêt. Voilà une nouvelle façon, peu commune, de déconcentrer l'adversaire. Pas très sport tout ça ! Mais le billard, est-ce un sport en définitive ? La question reste en suspend. Avis aux puristes. Fans de simulation de billard, vous devriez être satisfaits devant l'étendue des réglages disponibles. En effet, il est possible de paramétrer les trajectoires avec l'assistance de lignes virtuelles, les effets sur la bille de choc, les caméras qui suivent votre boule ou la poche désignée, les différentes vues de la table, le pourcentage de craie qu'il reste sur la queue, et bien sûr la puissance des coups à effectuer en fonction de votre choix. Mais la prise en main ne se fait pas sans mal et cela prend un temps incroyable pour tout configurer. Et lorsque l'on s'aperçoit que ce n'était pas du tout le bon réglage, on a envie de paramétrer la tête de l'Homme Invisible qui continue de vous éternuer dans l'oreille. Les débutants risquent de lâcher prise rapidement, même si un assistant vous indique le bon coup à jouer. Attention, cet ordinateur est fourbe (n'oubliez pas, vous jouez contre lui si vous n'avez pas d'adversaire), il ne fait pas les réglages à votre place, alors ne suivez pas ses conseils au pied de la lettre ; auquel cas votre bille ne verrait jamais ce qui se passe au fond des poches ! En plus de Jimmy White's 2 Cueball, cette fin de mois de mars devrait être riche en jeux de billard avec aussi Pool Academy et World Champion Snooker. Mais aujourd'hui encore, rien ne vaut une vraie bonne partie entre potes dans la salle du coin.



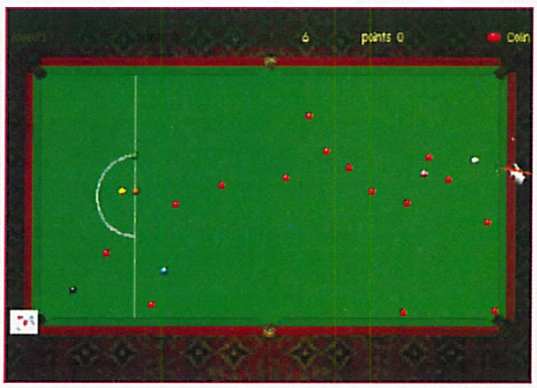
N'oubliez pas de mettre de la craie si vous ne voulez pas rater votre coup, et par-là même, offrir deux coups consécutifs à votre adversaire.

L'ORIGINE

■ *Le billard apparut à la fin du Moyen Age. Proche du croquet, il se jouait au sol et s'appelait alors « billard de terre ». Le jeu pratiqué sur une table spéciale date du XVIe siècle, François Ier en était un adepte convaincu. Au fil des siècles, l'engouement suscité par le billard a pris un véritable essor, si bien qu'en 1880, il existait plus de 200 000 billards publics en France. Le snooker aurait été inventé par un officier de l'armée britannique en 1875. Aujourd'hui, c'est l'un des jeux de billes les plus populaires dans la plupart des pays anglo-saxons. Parmi les grands noms de la scène : Steve Davis, John Higgins, Jimmy White, Raymond Ceulemans,... Reconnu sport olympique par le CIO, le billard devrait faire son apparition aux Jeux Olympiques de 2004 à Athènes.* ■

L'ordinateur vous apporte son aide en cas de besoin.

Nous revoilà à l'ère préhistorique.



Le mode machine à sous est totalement sans intérêt.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les adeptes de la Saint Patrick avec des salles peu éclairées et des jeux en tout genre.

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL - 299 F Memory Card

DESIGN — **5** Un tapis vert et des boules de couleurs, rien de transcendant.

MUSIQUE ET SON — **5** Les grands tubes restent toujours plaisants à réécouter.

DURÉE DE VIE — **6** De nombreuses heures avant de rencontrer Jimmy (pour les intimes).

ORIGINALITÉ — **6** Deuxième titre consacré au Snooker.

JOUABILITÉ — **4** Relativement complexe pour les non-initiés.

TECHNIQUE — **7** Belle modélisation de la table. Une 3D convenable et réaliste.

LE COMPARATIF : SEUL JEU DE SNOOKER DISPONIBLE À L'HEURE ACTUELLE.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

Pour les confirmés **6**

Pour les débutants **4**

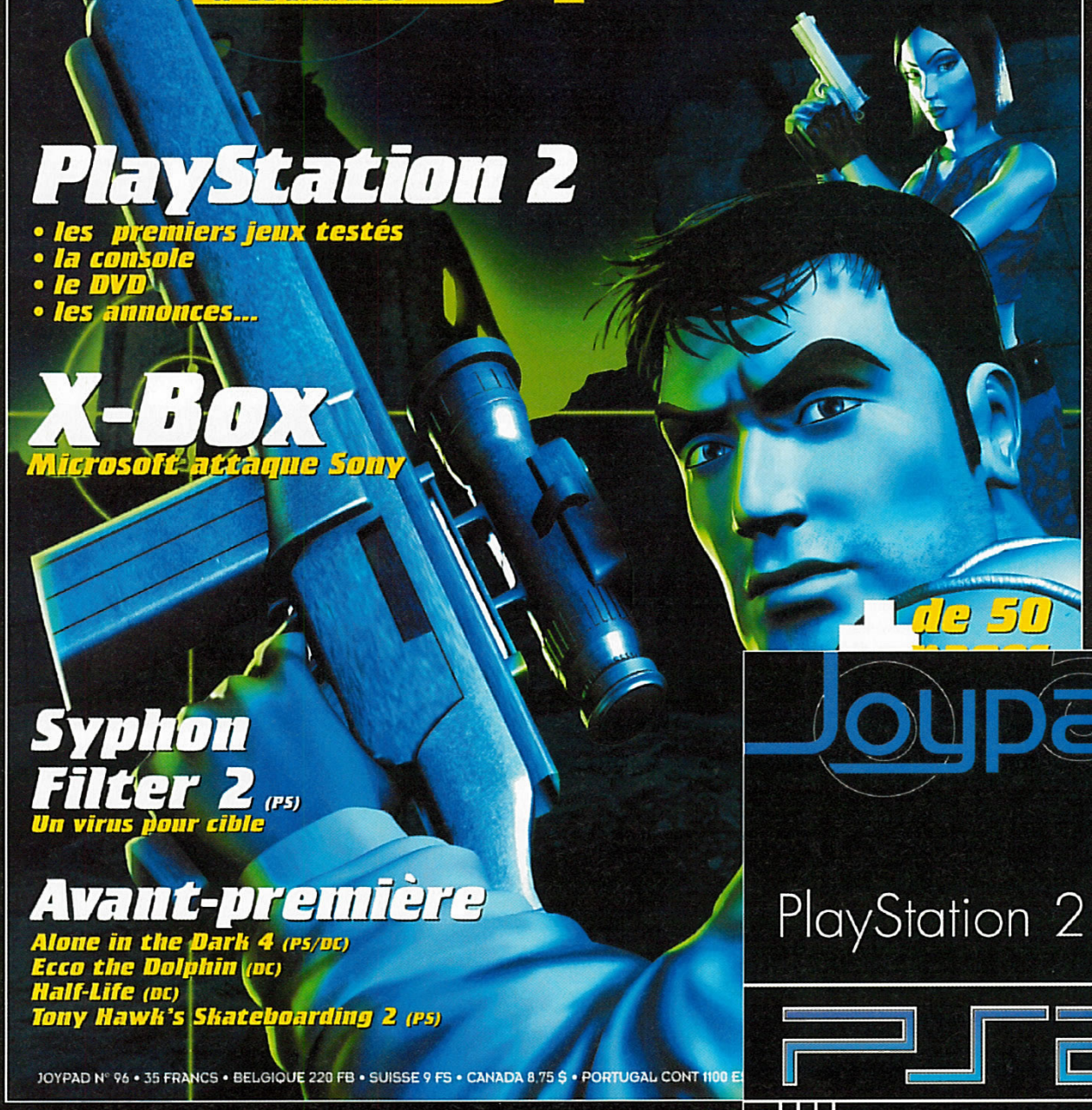
Ce genre de simulation faisait défaut dans l'univers de la PlayStation. Pour les inconditionnels de coups « rétro » et de La Couleur de l'Argent, ce titre peut leur procurer quelques sensations connues. Les néophytes abandonneront vite.

Dreamcast N64 PlayStation/PlayStation 2 Arcade GB

Joypad

N° 96 avril 2000

Le magazine des consoles



PlayStation 2

- les premiers jeux testés
- la console
- le DVD
- les annonces...

X-Box

Microsoft attaque Sony

Syphon Filter 2 (PS)

Un virus pour cible

Avant-première

Alone in the Dark 4 (PS/DC)
Ecco the Dolphin (DC)
Half-Life (DC)
Tony Hawk's Skateboarding 2 (PS)

de 50

JOYPAD N° 96 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8.75 $ • PORTUGAL CONT 1100 E

Joypad

PlayStation 2

PS2

Premières impressions

Joypad a testé pour vous la PlayStation 2

Supplément gratuit à Joypad 96. Ne peut être vendu séparément.

AU SERVICE DU JOUEUR SUR PLAYSTATION

ASTUCES et CODES
ASTUCES ET CODES SPÉCIALEMENT VÉRIFIÉS PAR LE SERVEUR

SOLUTIONS complètes
FAITES PAR DES JOUEURS POUR DES JOUEURS

GUIDES stratégiques

S.O.S.
LES JOUEURS S'ENTRAIDENT

Les INFOS PlayStation au jour le jour
L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION ET PLAYSTATION 2

Les DATES de sorties
SELON LES PLANNINGS DES ÉDITEURS

La liste des DÉMOS de PlayStation MAGAZINE
POUR TROUVER LA DÉMO D'UN JEU

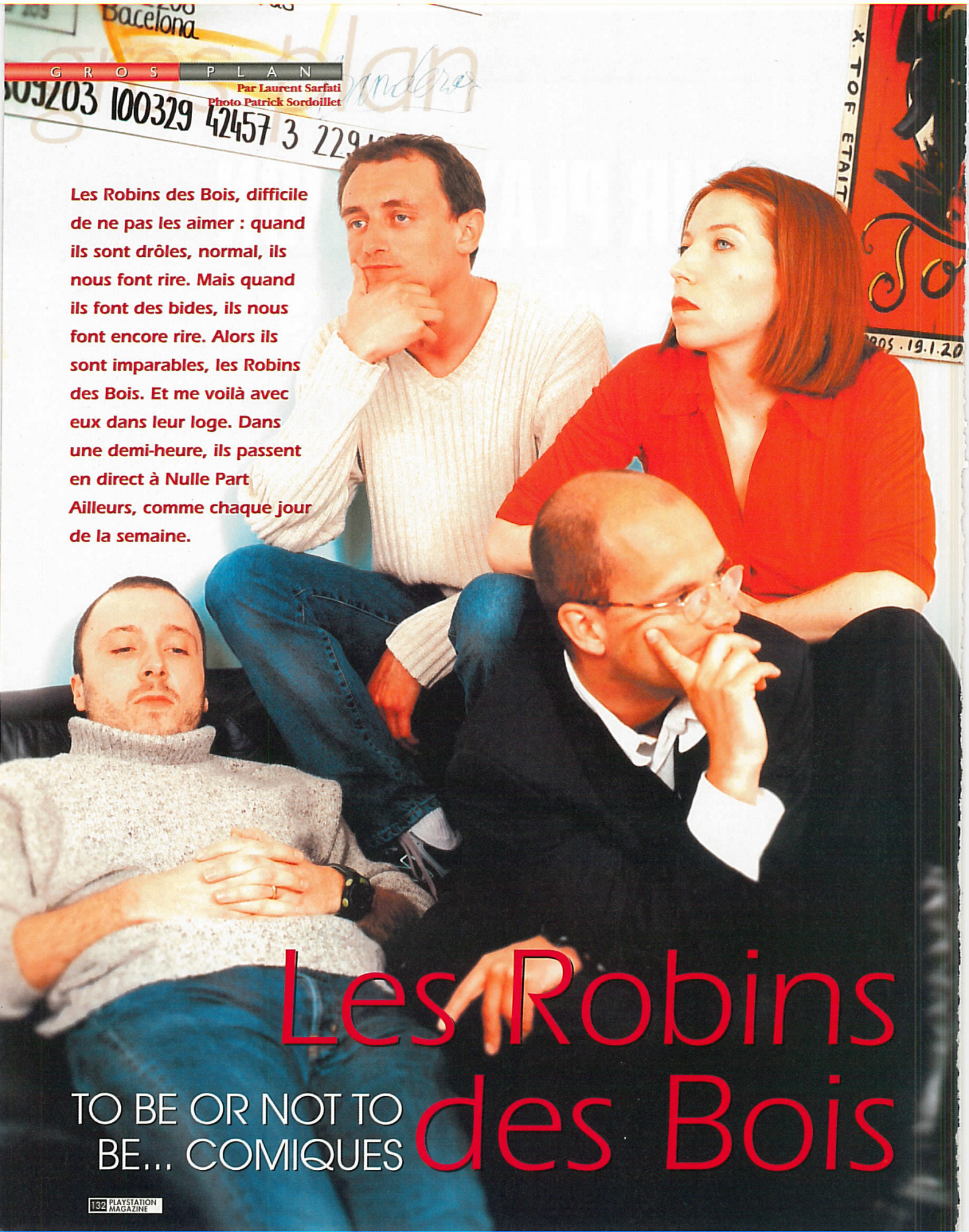
Les ARCHIVES des tests de PlayStation MAGAZINE
POUR RETROUVEZ UN VIEUX TEST OU UN NOUVEAU

SUR LE 3615 PSNEWS

1,29 F/mn

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation MAGAZINE

Par Laurent Sarfati
Photo Patrick Sordoillet



Les Robins des Bois, difficile de ne pas les aimer : quand ils sont drôles, normal, ils nous font rire. Mais quand ils font des bides, ils nous font encore rire. Alors ils sont imparables, les Robins des Bois. Et me voilà avec eux dans leur loge. Dans une demi-heure, ils passent en direct à Nulle Part Ailleurs, comme chaque jour de la semaine.

Les Robins des Bois

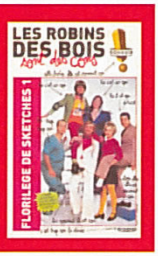
TO BE OR NOT TO BE... COMIQUES

Quand un journal vient nous voir, on s'adapte : le Figaro nous interviewe, on devient de droite

PlayStation Magazine : Les comiques meurent jeunes et dans d'atroces souffrances. Ça ne vous angoisse pas ?
Elise : Merci pour ta question, maintenant, je suis très détendue.
(Pascal commence à s'étouffer avec un biscuit sec)
Marina : Oui, ça me fait terriblement peur. Je sais d'ailleurs que deux d'entre nous vont mourir très bientôt. Et je sais aussi qui, mais je ne peux pas le dire.
Pascal : Il n'y a pas longtemps, j'ai reçu une lettre de mon assureur qui me disait : « Monsieur, vous aimez vos proches, preuve en est que vous avez souscrit à une de nos assurances multirisques accident. Vous allez avoir 34 ans… Avez-vous déjà songé à ce qui arriverait à votre famille si vous disparaissiez aujourd'hui ? » Quelle bande de salauds !
Elise : Oui ! Ils font pareil quand tu sors d'une maternité ! « Félicitation madame ! Vous êtes maman ! Mais vous rendez-vous compte de ce que cette petite chose fragile deviendrait si vous veniez à disparaître aujourd'hui ? »
Marina : Je me souviens très bien de la mort de Georges Pompidou. D'ailleurs, je pense toujours à lui quand j'écoute la chanson que Marilyn Monroe a écrite pour lui. Depuis, je vote Georges Pompidou à chaque élection. Par contre, je trouve plus les bulletins ! A chaque élection, je les cherche, mais pas de Georges Pompidou… infoutue de mettre la main dessus.
Pascal : Moi, j'aimerais racheter ses sourcils.
Marina : C'est Emmanuelli qui les a eus.
Ça fait quoi d'encaisser des bides ?
Marina : Tu sais, en fait, ça peut être hyper excitant quand tu es devant le public… Il attend ta blague… et toi, tu sais que tu vas faire une vanne de merde.
Pascal : Certains nous aiment même surtout pour nos bides.
Marina : Mais on ne le fait pas exprès.
Pascal : Les bides, ça nous fait pas peur. On se dit : « T'as vu ? On a fait un bon bide. »
Comme les Deschiens, vous venez du théâtre. Comment êtes-vous finalement devenus comiques ?
Marina : Moi, je ne suis pas comique, je suis homme politique.
Pascal : Et moi troubadour.
Elise : Au départ, on était avant tout de jeunes acteurs. On fréquentait les mêmes cours de théâtre. On était des potes. On avait tous déjà bossé ensemble. Alors on a monté une troupe qui s'appelait Royal Impérial Green Rabbit Company.
Pascal : Mais personne n'a jamais voulu nous appeler comme ça.
Mais, à la base, vous montiez des spectacles sérieux, non ?
Pascal : Non ! Le premier spectacle, ça a été une pièce de Dubillard complètement loufoque. On a toujours été dans cet univers burlesque. On a aussi monté un spectacle de Roland Topor. Par contre, ce qui n'était pas prévu du tout, c'est qu'on monte des spectacles à la télé. C'est Dominique Faroudjia (NDLR : Des Nuls, aujourd'hui directeur de la chaîne Comédie !) qui est venu nous voir un soir. Ça lui a plu, il nous a trouvé une salle sur Paris. Il nous a produits. T'imagines, c'était le rêve. Après, il nous a dit : « Je monte une chaîne de télé. » Et hop, on est passé à Comédie… et nous voilà maintenant sur Canal+.
A Nulle Part Ailleurs, vous travaillez avec Nagui… Est-ce que toutes les horreurs qu'on raconte sur lui sont vraies ?
Pascal : Pire !
Marina : Oh toutes ! Il y a aussi toutes celles qu'on ne raconte pas.

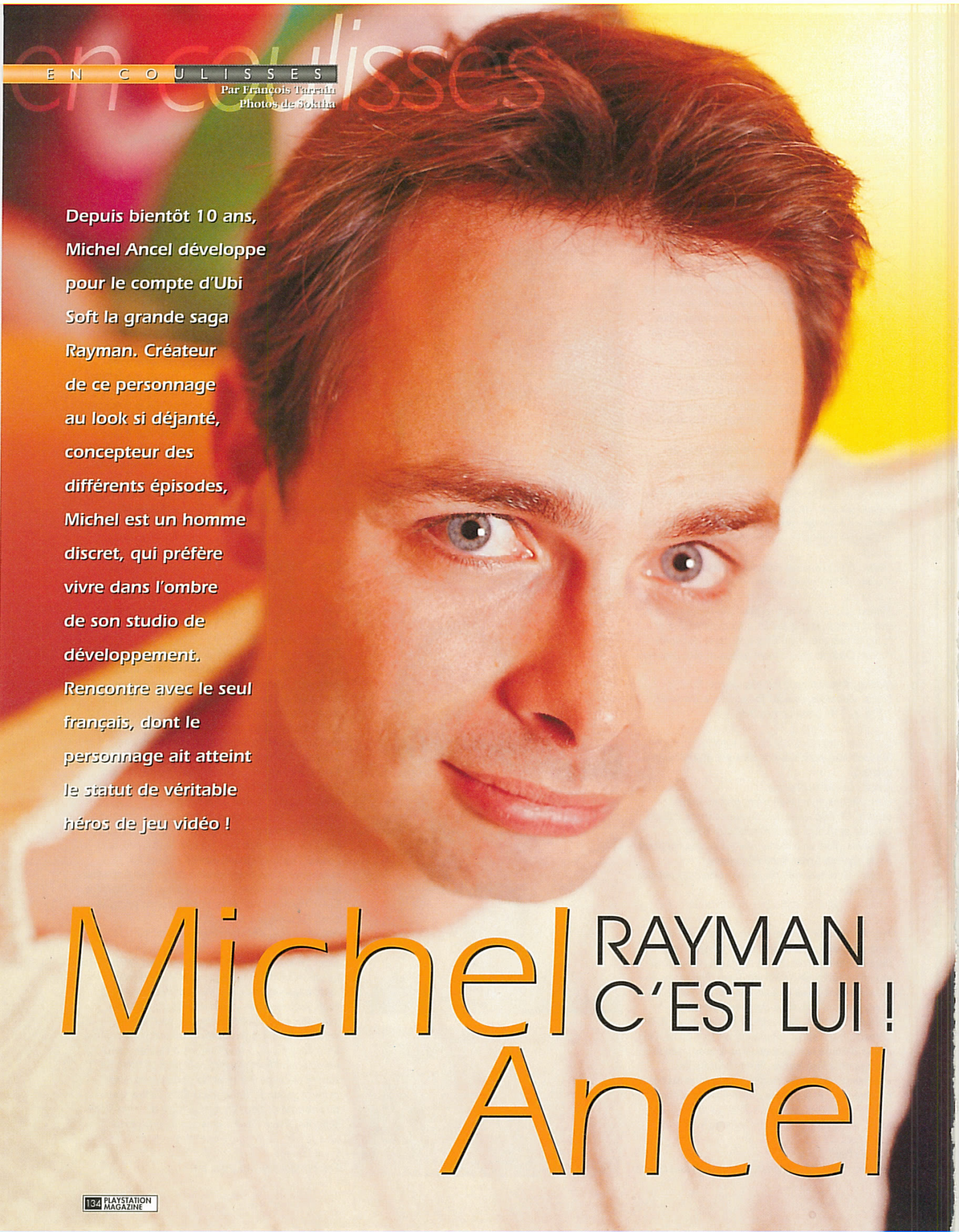
LES ENTENDRE, LES VOIR…

Les Robins des Bois sont des cons, et le prouvent dans cette cassette judicieusement intitulée « Les Robins des Bois sont des cons ».



Quels sont les comiques qui vous font vraiment rire ?
Pascal : Paul Meurice, j'adore… les Monty Python, bien sûr.
J-P : Louis de Funès !
Pascal : Jean Carmet.
Elise : Mais Pierre Richard aussi nous a imprégnés. En fait, tous les gens qui nous ont fait rire dans notre enfance… même Johnny, tiens… Tu sais que Johnny Hallyday, dans les années 70, au moment où il était vraiment dans le creux, avait sorti un album concept qui reprenait toute l'histoire d'Hamlet, d'après Shakespeare. Ce disque est à hurler de rire. Il faut l'entendre chanter : « Tooooo beeee or nooot tooooo beeeeeee !!!!!!!!! » avec la guitare rock derrière. C'est pas une blague, on peut encore le trouver.
Pascal : Et puis les Nuls et tous les gens de notre génération… Eric & Ramzy, Bosso, Djamel, etc.
En plein sketch, vous avez souvent des trous de mémoire… Vous avez un moyen mnémotechnique pour ne pas vous souvenir de vos textes ?
Pascal : Oui ! Carré, Carré, Triangle, Rond, Carré.
Ah très bien ! Alors on va parler de jeux vidéo.
Elise : Oh la la… moi, les jeux vidéo, au bout de trois minutes, ça m'ennuie. En fait, on n'y connaît rien.
Marina : Rien de rien.
Maurice : Vous êtes folles de dire ça ?! C'est pas pro du tout ! Non, en fait, on est fou de jeux vidéo. Parce que, quand un journal vient nous voir, on s'adapte : le Figaro nous interviewe, on devient de droite. Juste le temps de l'interview, bien sûr… C'est une question de professionnalisme. Pour l'interview du Chasseur Français, on était tous partis en Sologne pour se préparer mentalement.
Elise : Oui, comme je suis la seule à avoir un jardin, du coup, j'ai gardé le Setter Irlandais qu'on avait acheté pour se mettre dans l'ambiance.
Maurice : Oui. Il est mort maintenant.
J-P : Peut-être que vous, vous n'en avez rien à cirer des jeux vidéo, mais moi, j'ai une PlayStation, et j'adore. J'avais une Nintendo 64 mais je l'ai refourguée à ma petite cousine parce que je trouvais les jeux trop gamins… Ce que j'aime, c'est Resident Evil, l'Odyssée d'Abe aussi et les trucs de bagnoles… Gran Turismo, par exemple.
Maurice : Moi, c'est Excel que j'adore, sur PlayStation.
Elise : Moi, ce qui m'énerve avec les jeux vidéo, c'est que je vois dans la boutique une démonstration toute mignonne avec des fleurs et des oiseaux, du coup, j'achète le jeu à mes mômes. J'arrive trois jours plus tard… évidemment, ils sont toujours scotchés devant le jeu, sauf que maintenant… fini les petites fleurs… tout l'univers a changé, c'est devenu horrible et glauque… le petit bonhomme, il sautille et coupe des têtes. Ils devraient montrer aussi ce genre de scènes dans leurs démos pour qu'on sache ce que l'on achète. Cela dit, mon fils de sept ans, il veut devenir créateur de jeux vidéo.
Il va falloir que je trouve une chute à mon interview quand même.
Pascal : Ouh la… te casse pas.

Par François Tarrain
Photos de Soktha



Depuis bientôt 10 ans, Michel Ancel développe pour le compte d'Ubi Soft la grande saga Rayman. Créateur de ce personnage au look si déjanté, concepteur des différents épisodes, Michel est un homme discret, qui préfère vivre dans l'ombre de son studio de développement. Rencontre avec le seul français, dont le personnage ait atteint le statut de véritable héros de jeu vidéo !

Michel Ancel

RAYMAN C'EST LUI !

L'un des exercices les plus difficiles pour un développeur consiste à créer un personnage suffisamment charismatique pour accrocher le joueur et lui donner envie de l'incarner. D'ailleurs, à y regarder de plus près, rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir imposé leur héros aux yeux du monde. Oddworld Inhabitants avec Abe, Naughty Dog avec Crash... Autant de grands noms du jeu vidéo, qui à force de recherche, de tâtonnement et d'imagination, ont réussi à créer une parfaite alchimie entre leur héros et le joueur... Car la recette du succès n'est pas évidente, et encore moins infaillible ! En effet, contrairement à l'industrie du cinéma où la « gueule » des acteurs joue un rôle essentiel, le monde du jeu vidéo se heurte à de nombreux problèmes. Tenez, prenons un exemple : lorsqu'un ponte d'Hollywood décide de lancer la production d'un gros film d'action, il définit un scénario, une personnalité embryonnaire pour le personnage principal, puis se met en quête d'un acteur (de préférence très connu), pour l'incarner. A charge pour ce dernier de mettre à contribution son expérience, afin d'offrir au public un héros crédible et charismatique, qu'on n'oubliera pas de sitôt ! Eh bien, pour un créateur de jeu vidéo, la démarche est beaucoup plus complexe... Partant littéralement d'une feuille blanche, il doit définir de A à Z tous les éléments qui, une fois rassemblés, donneront naissance à un personnage : son physique, sa gestuelle, ses traits de caractère, son passé, sa personnalité, etc. Or, étant donné qu'en règle générale le jeu vidéo fait appel à l'imaginaire et qu'il n'est pas, par conséquent, ancré dans la réalité, le développeur ne peut pas réutiliser des recettes déjà existantes ou s'inspirer du monde qui l'entoure. Bref, tout ça pour dire que l'exercice est périlleux et qu'il faut un énorme talent. Talent dont Michel Ancel ne manque d'ailleurs pas !

UN HOMME DISCRET

Comme beaucoup d'autres développeurs de son espèce, Michel Ancel n'est pas un personnage public, qui aime être mis en avant à outrance. D'ailleurs, le simple fait de vouloir le rencontrer pour ce En Coulisses tenait de la gageure ! Car l'homme est discret, et semble totalement absorbé par sa passion, à tel point qu'il ne se rend que rarement accessible aux médias. N'y voyez pas là une quelconque volonté de snober la presse ou de se faire désirer... Non, Michel Ancel est tout simplement quelqu'un de très occupé, qui réserve la majeure partie de son temps à celui qu'il a créé : Rayman... Mais avant de pousser plus avant cette présentation, laissez-moi revenir quelques années en arrière, afin de retracer dans les grandes lignes le parcours de cet autodidacte tombé très tôt dans les jeux vidéo.

PASSIONNÉ EN BAS AGE

Au milieu des années 80, toute une génération a découvert les jeux vidéo par l'intermédiaire des Game & Watch, ces petites « consoles » portables archaïques munies d'écran à cristaux liquides. Eh bien, c'est grâce à elles que Michel Ancel a mis un pied dans l'engrenage (il n'a alors pas 10 ans !). Seulement voilà, les Game & Watch étant des machines très limitées, Michel devra attendre l'arrivée des Atari VCS2600 et autres CBS Colecovision

Lorsque j'ai essayé de mettre des bras et des jambes à Rayman, le résultat était tellement grotesque que j'ai abandonné !

Le premier épisode de Rayman, sorti en 1995, était un jeu de plate-forme en 2D, aussi difficile qu'original.

Après 4 ans d'absence, Rayman revient sur PlayStation pour de nouvelles aventures intégralement en 3D.

pour découvrir des jeux plus élaborés offrant des possibilités d'action plus importantes. C'est d'ailleurs grâce à sa CBS qu'il fait ses premiers pas dans le domaine du bidouillage. « J'avais découvert qu'en trippotant l'interrupteur de ma console, il se produisait des faux contacts qui faisaient planter tous les décors et qui permettaient de se déplacer partout dans le jeu ! Le fait de pouvoir agir comme ça sur le jeu et de le « modifier » a été pour moi une véritable révélation ». Piqué au vif, Michel se met alors à dessiner sur Atari ST, crée ses premières images et se lance dans la programmation. Ce faisant, il en vient à développer ses premiers jeux, tout seul dans son coin et prend un beau jour contact avec Ubi Soft, à l'occasion d'un concours qu'ils avaient organisé dans la presse. Michel présente ses créations personnelles, Ubi Soft est intéressé par l'une d'elles et il se met à développer pour l'éditeur français ! Cette première expérience professionnelle lui fait prendre conscience de toutes les difficultés rencontrées au cours d'un développement, depuis la conception jusqu'à la commercialisation. Mais comme il le confie « il y a pire comme boulot ! »

Commençant à maîtriser les notions artistiques et techniques (la programmation) Michel bosse pendant quelques années pour Ubi Soft sur divers développements internes en tant que graphiste et donne parallèlement vie à Rayman, grâce à un logiciel d'animation de son propre cru. De ce personnage naîtra très rapidement un véritable projet de jeu ! Après une version avortée sur Super Nintendo CD (un CD-Rom annoncé par Nintendo mais qui ne verra jamais le jour), Rayman sort finalement sur Jaguar (la console disparue d'Atari), puis sur PlayStation. Ce développement long de deux ans a été pour Michel Ancel un véritable plaisir, car enfin il avait trouvé une console assez puissante pour exprimer sa créativité et concrétiser ses rêves. Sorti en 1995, Rayman remporte un gros succès et ses ventes records, qui à ce jour caracolent à quelques 3 millions d'exemplaires dans le monde, font de ce personnage un héros très populaire. D'ailleurs Ubi soft ne s'y est pas trompé, et charge Michel Ancel de développer une suite. Elle verra le jour en septembre prochain (et non en novembre comme je le croyais le mois dernier) et s'annonce comme un grand jeu de plates-formes intégralement en 3D. Développé aux quatre coins du monde (un pays différent par version), Rayman 2 est un projet dans lequel Michel Ancel a mis beaucoup d'énergie et de temps. Lui et son équipe, planchent depuis deux ans dans leurs bureaux montpelliérains sur cette suite tant attendue, essayant de repousser les limites techniques de la PlayStation. Bref, l'avenir s'annonce radieux pour Michel. Un Rayman 2 haut en couleurs, un job en or qui lui permet de suivre de près la carrière de son « bébé », et un troisième épisode d'ores et déjà en cours de développement sur PS2 !

MICHEL ANCEL

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : D'où est venue l'idée de créer Rayman, un personnage sans bras ni jambe ?
Michel Ancel : Quand j'ai commencé à bosser, je m'intéressais à la fois à l'aspect artistique et technique des jeux. Je me suis rapidement rendu compte, et encore plus aujourd'hui avec les nouvelles consoles, que pour développer un bon produit, tu dois systématiquement passer par un compromis entre ce que tu as envie de faire en termes artistiques et ce que la technologie te permet réellement de faire...

C'est à cause de ce compromis que tu as conçu Rayman ainsi...
A l'époque, les consoles étaient très limitées en mémoire et le fait d'avoir peu d'éléments à animer était un bon compromis, car tu obtenais un personnage qui bouge dans tous les sens avec une animation à 25 images/seconde ! Et puis plus tard, lorsque j'ai essayé de mettre des bras et des jambes à Rayman, le résultat était tellement grotesque que j'ai abandonné !

Comment vois-tu l'évolution et l'avenir de Rayman ?
Dans le premier épisode, on a exploité à peine 10 % du potentiel du personnage. Pour Rayman 2, peut-être 70 %. On a pu intégrer de nombreuses cinématiques, car on voulait raconter une véritable histoire. En plus de ces 45 minutes de cinématiques, les phases de jeu de Rayman 2 sont beaucoup plus variées et le perso peut exécuter plein d'actions différentes. En fait, on a voulu renouveler la série avec ce deuxième épisode et intégrer plus de surprises. Le dernier truc important, enfin, c'est le passage à un univers intégralement en 3D. C'était un pari ambitieux de retranscrire l'environnement de Rayman en 3D. Et toute l'équipe a vraiment galéré pour y parvenir ! Quant à Rayman 3, nous sommes en train de le développer sur PS2...

Tu t'es occupé de Rayman TV Series ?
En partie, seulement. J'ai travaillé sur les nouveaux personnages et ça a été une bonne expérience, parce que c'est un autre métier, plus proche du cinéma. Les mecs qui bossent dans le jeu vidéo ont tous une frustration vis-à-vis du cinéma, à cause des énormes moyens mis en place et de l'émotion qui s'en dégage.

Tu penses qu'à terme les grands héros de jeux vidéo pourront devenir également des « stars » du cinéma ?
On ne peut pas prédire ce genre de choses. En tout cas, cette possibilité offerte aux développeurs d'évoluer du jeu vidéo vers le cinéma est très intéressante, car elle nous amène à côtoyer des gens qui ont plus d'expérience dans le domaine de l'expression visuelle et de la mise en scène.

A force d'être uniquement connu comme le créateur de Rayman, t'as pas un peu envie de changer d'air ?
Je travaille actuellement sur un autre genre de jeu, plus tourné vers l'aventure, avec des personnages complètement différents. J'adore l'idée d'avoir sur un simple CD un monde gigantesque à explorer et toute une aventure à vivre, une sorte de fresque que l'on doit jouer ! C'est depuis toujours ce genre de jeu que j'ai envie de développer. J'aurai voulu le faire il y a longtemps, mais le genre est tellement compliqué que j'ai dû passer par plusieurs étapes avant de me lancer.

Sorti sur PC et N64, Tonic Trouble est un jeu de plate-forme conçu par Michel Ancel alors qu'il venait de terminer Rayman 1.

Le personnage de Rayman est décliné sous plusieurs formes. Jeu vidéo bien sûr, mais aussi série de dessins animés ou encore logiciels éducatifs sur PC.

Tu n'as jamais souhaité monter ton propre studio de développement indépendant ?
C'était le cas au début du projet Rayman 1, puis j'ai ensuite été employé par Ubi Soft. Je me suis rendu compte qu'être salarié c'était plus confortable et plus motivant.

Avec Rayman 2, les limites de la PlayStation sont atteintes ?
J'ai l'impression, oui. Surtout pour un jeu en 3D avec des environnements en extérieur. Ça laisse imaginer sur PS2 des trucs assez hallucinants...

En parlant de la PS2, tu as vu les premiers jeux qui sont sortis ?
Oui, et je pense un peu comme tout le monde : voilà, il fallait des jeux à la sortie de la machine... Il faut être franc, pour l'instant il n'y a rien qui décoiffe vraiment. En plus, il y a des détails techniques qui me gênent et qu'il va falloir contourner. Pas assez de mémoire pour les textures, le système de vidéo qui ne retranscrit pas parfaitement la haute définition et qui ne gomme pas le scintillement de l'image... Mais bon, on va certainement réussir à feinter et à trouver des astuces...

Sony a peut-être manqué de temps...
C'est peut-être ça... D'un autre côté, ça n'était pas si facile pour eux de sortir un truc aussi hallucinant que Ridge Racer à son époque. On arrive peut-être en haut d'une courbe, et il va être de plus en plus dur de sortir des jeux vraiment novateurs. Il faut peut-être chercher dans d'autres directions, maintenant...

Que penses-tu du terme Emotion Engine utilisé par Sony pour qualifier le processeur de la PS2 ?
Dans l'absolu, tu n'as pas besoin de la puissance brute du processeur de la PS2 pour faire passer des émotions dans un jeu... Tu peux très bien y arriver sur une Game Boy ! D'un autre côté, tu peux exploiter un registre d'émotions différentes et les suggérer plus facilement. L'immersion sera dans tous les cas plus importante !

Faire passer des émotions dans un jeu est quelque chose de difficile à réaliser...
C'est principalement une question de talent et non pas une question de puissance des machines. Si le développeur est suffisamment bon, il parviendra à faire passer des sentiments forts. Il existe aujourd'hui une corrélation entre les mecs qui font des jeux depuis longtemps et qui commencent à avoir beaucoup d'expérience et la technique qui offre de plus en plus de possibilités.

Comment vois-tu l'avenir des jeux de plate-forme sur consoles ?
Les jeux de plates-formes vont évoluer vers quelque chose d'un peu différent. Avec Rayman 3 sur PS2, on va par exemple essayer de varier les sensations et les challenges. En clair, mixer plusieurs genres, et surtout bien les enchaîner entre eux pour créer un ensemble cohérent. Le dernier point, c'est de proposer un scénario bien motivant.

Et du jeu vidéo en général...
Maintenant que les principales évolutions visuelles sont passées, c'est dans leur contenu que les jeux vont le plus changer.

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC**
  17 rue des Ecoles
  75005 PARIS
  Tél : 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

- **VELIZY (78)**
  37 avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Continent
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 21 61 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

- **@● LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

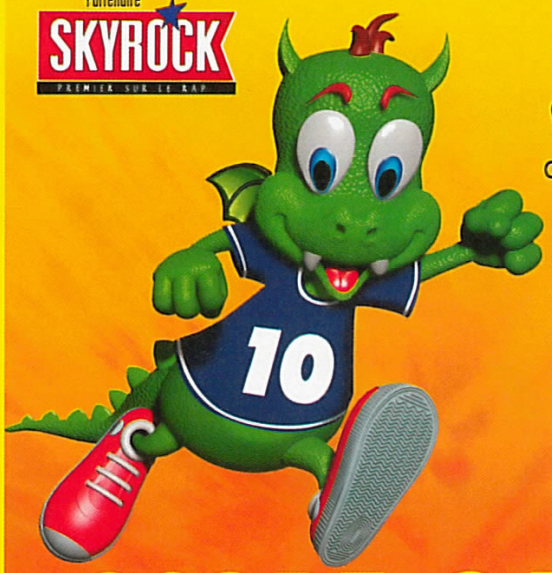
- **@● AMIENS PC (80)**
  1 rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

RCS PARIS B 396 375 693 – VISUELS NON CONTRACTUELS

SCOREGAMES MULTIMEDIA

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP



BON DE REDUCTION

35F

SCOREGAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

I.S.S Pro Evolution OU Track & Field 2

[*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 314F]
VALABLE JUSQU'AU 30/04/2000

SCORE-GAMES VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES

OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

▶ FOOTBALL

▶ ATHLETISME

POUR L'ACHAT DE CES DEUX JEUX PAR VPC, VOUS BENEFICIEREZ DE LA REDUCTION DE 35F ET SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BALLON OFFICIEL* "ISS PRO EVOLUTION"

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720

OU ADRESSEZ LES A :

SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

*Dans la limite des stocks disponibles

*2,23F/Mn

Grand concours

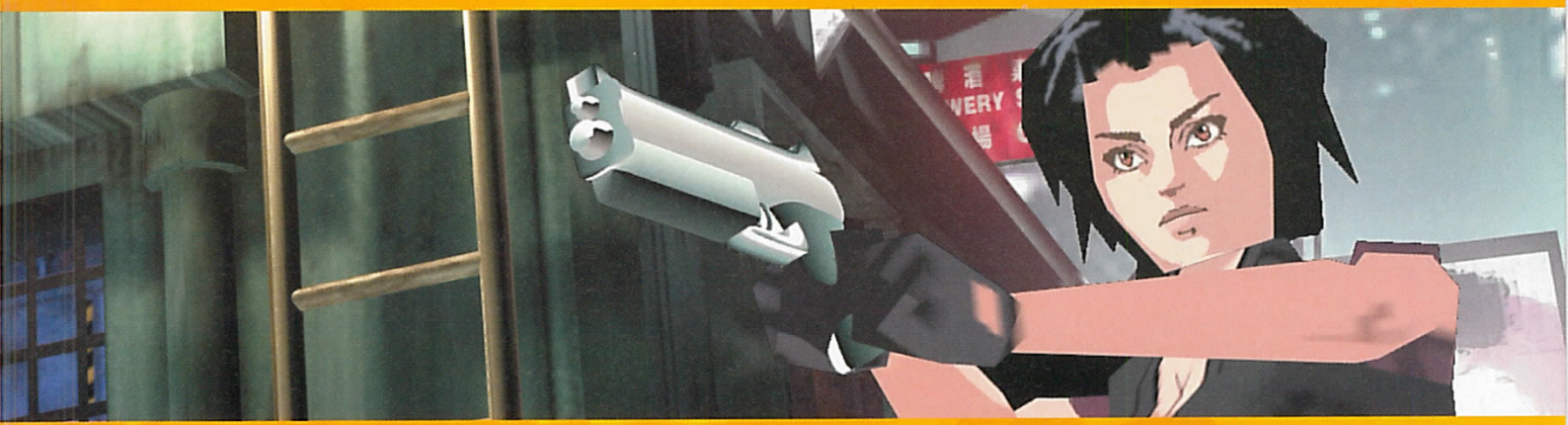
fear effect

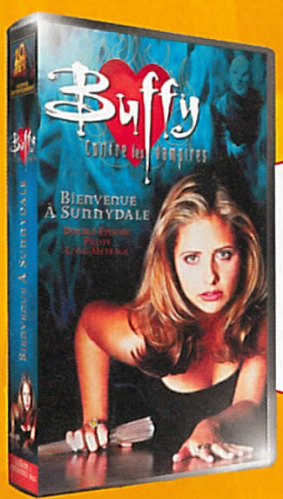
Gagnez

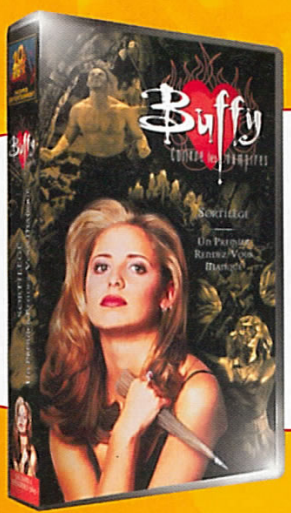
Un lecteur DVD portable Pioneer

Des jeux Fear Effect

© Kronos Studios. Tous droits réservés. Edité par Eidos Interactive Ltd 2000.
« » et «PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

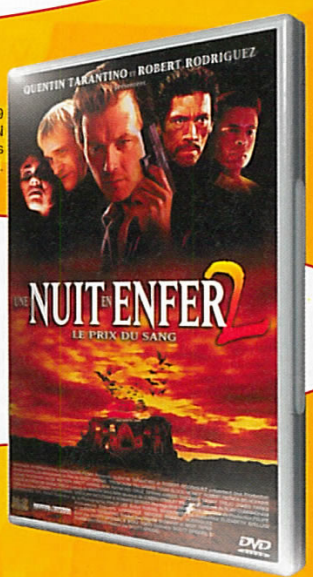






© 1997 Twentieth Century Fox Home Entertainment Inc. All rights reserved.

Des K7 video de Buffy



© 1999 DIMENSION FILMS. All rights reserved.

Des DVD de Une Nuit en Enfer 2

BRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT INC.

EIDOS INTERACTIVE

Pioneer

Gagnez 1 lecteur DVD, 16 jeux, 30 T-shirts, 5 DVD et 8 K7. - Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez le SCP SIMONIN et CONTY, huissier de justice à Paris. Concours valable du 01 au 30 avril 2000.

Sur le 3615 PSNEWS

1,29 f/mn

Astuces et soluces 100 % PlayStation

Versions Longues

Que du bon ce mois-ci !

Entre Gran Turismo 2 et Fear Effect, les astuces ne manquent pas ! Autrement, vous retrouverez aussi une profusion de codes pour des titres comme Die Hard 2, le démentiel Crash Team Racing ou encore Tiny Tanks. On pourra désormais le dire avec certitude : les bonnes affaires reprennent ! C'est peut-être l'effet du printemps, ou de ce numéro d'avril très spécial, je ne sais pas.

Gran Turismo 2

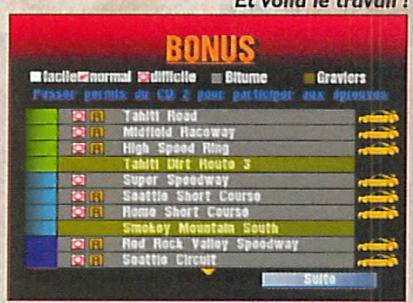
Délocker toutes les pistes et les voitures du disque Arcade

Incroyable ! Vous allez en finir avec les cernes sous les yeux et les longues nuits blanches, à décoincer toutes les voitures de GT2 ! Pour cela, allez sur l'écran des menus généraux puis placez votre curseur sur Bonus. Ensuite, effectuez très rapidement les manipulations suivantes (en moins de 3 secondes !) :

R2, ➡ R1, L1, R1+R2, ➡ R1, L2, L1, L2+⬅ L1+R2, ✕. Attention, l'astuce est très difficile à réaliser et demande beaucoup de doigté ! Ne vous découragez pas et n'hésitez pas à persévérer ! Le résultat en vaut la chandelle.

Placez votre curseur sur Bonus.

Et voilà le travail !



Die Hard Trilogy 2

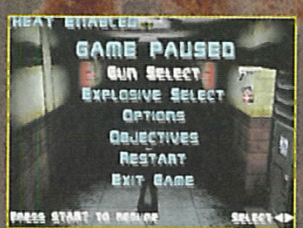
Astuces pour les phases de jeu à la troisième personne

Invincibilité

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne :

△△○○ L1, L2.

L'indication Cheat Enabled vous confirmera que l'astuce fonctionne.



Soyez agile de vos doigts sur l'écran de Pause.

Toutes les armes

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne :

□□○○ L1, L1

Munitions et grenades infinies

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne :

L1, L1, R1, R1, ○○

Selection des niveaux

Sur l'écran des menus généraux faites L1, L1, ○○□□

Faites les bidouilles sur cet écran !

Ce menu apparaît en cas de réussite.

Mode Squelette

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : ○ □ △ △ □ ○

Caméra amortie

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : △ △ △ □ □ □

Vue à la première personne

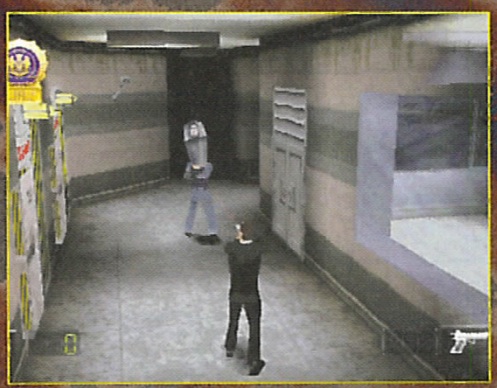
Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : ○ △ △ □

Mode Electronique

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : □ □ L1, L1, R1, R1

Grosses têtes

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : R1, R1, L1, L1, △ △



Roquettes lentes

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : L1, R1, R1, L1, △ □

Enlever la visée laser

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : L1, L1, △ △ L1, L1, L1

Astuces pour les phases de jeu à la première personne

Invincibilité

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : △ △ ○ ○ L1, L2

Munitions illimitées

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : L1, L1, R1, R1, ○ ○

Animation lente

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : △ L1, △ L1, △ L1

Toutes les armes

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : □ □ ○ ○ L1, L1

Recharge automatique

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : □ □ △ △ ○ ○

Tirs lents

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : L1, R1, R1, L1, △ □

Astuces pour les phases de conduite

Invincibilité

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : △ △ ○ ○ L1, L2

Nitros infinis

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : L1, L1, R1, R1, ○ ○

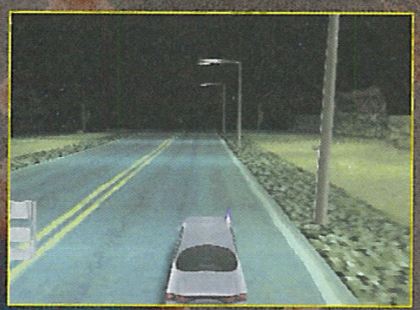
Temps infinis

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, □ □ R1, L1

Die Hard Trilogy 2 (suite)

Temps pluvieux

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ▢ ▢ L1, L1, △ ○



Mode Roues

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

L1, R1, R1, L1, L1, R1

Voiture snake

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ○ ▢ R1, R1, ○ L1, ○

Fear Effect

Invicibilité

Sélectionnez l'indication Credits dans le menu des options puis faites L1,

Allez dans Crédits.

Effectuez les manipulations sur cet écran.

Plein de munitions

Sélectionnez l'indication Credits dans le menu des options puis faites

L1, △ ▲ ▼ ○ ○ △ ▢ ◀ △

Abattre les ennemis d'un unique tir

Sélectionnez l'indication Credits dans le menu des options puis faites

L1, △ ▲ ▼ ○ ○ △ ▢ ▼ R1

Mode Expert

Sélectionnez l'indication Credits dans le menu des options puis faites

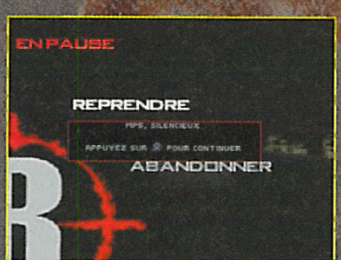
▼ ▼ ▼ △ ▼ ▼ ▼ ▢ ◀ ▶

Rainbow Six

Toutes les armes principales

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes :

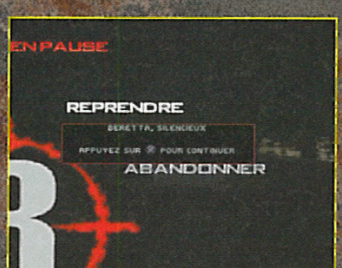
✕ ○ ○ △ ▢ ✕ ▢ ○



Toutes les armes secondaires

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes :

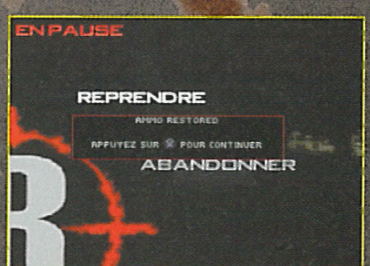
✕ △ ▢ ○ ▢ ✕ △ ▢



Munitions supplémentaires

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes :

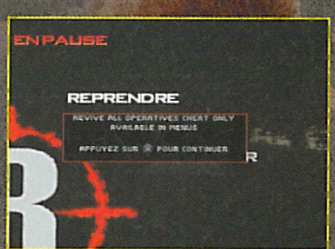
▢ ▢ ○ △ ✕ △ ✕ △



Le plein de santé pour toute l'équipe

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes :

△ △ ✕ ○ ○ ✕ ▢ ▢



CONNEXION ILLIMITÉE
5F PAR SEMAINE

PERIMETRE

NOUVEAU

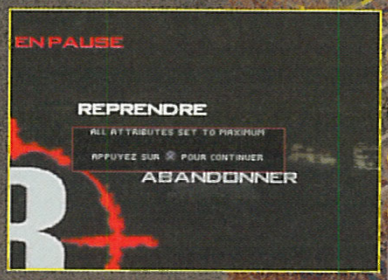
CHAQUE MERCREDI 5F CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

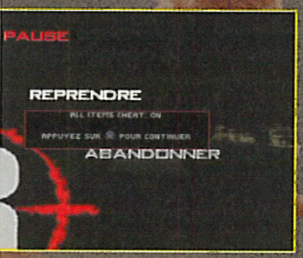
Versions Longues

Rainbow Six (suite)

Mode Superman

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez L1 en effectuant les manipulations suivantes :





Porter touts les items

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes :

Enlever les contraintes de victoire

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes :

Syphon Filter 2

Mode Difficile

Sur l'écran-titre placez votre curseur sur One Player et maintenez enfoncés les boutons □ + ○ + L1+ R2 + Select + ▲ + ✕

Crash Team Racing

Circuits supplémentaires

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites ▶ ▶ ◀ △ ▶ ▼ ▼

Super Turbo

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites △ ▶ ▶ ○ ◀

Masques infinis

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites ◀ △ ▶ ◀ ○ ▶ ▼ ▼

Bombes infinies

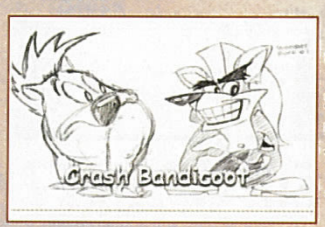
Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites △ ▶ ▼ ▶ ▲ △ ◀

Fruits Wumpa illimités

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites ▼ ▶ ▶ ▼ ▼

Invisibilité

Maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites ▲ ▲ ▼ ▶ ▶ ▲



Cahier de brouillon

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites ▲ ▲ ▼ ▶ ▶ ◀ ▶ △ ▶

Grille de départ du Grand Prix de France de Formule 1

Lorsque cette grille sera complète, relevez les 10 mots se trouvant dans les cases jaunes et enchaînez-les dans la «grille circuit» (voir page 5).

télé 7 JEUX INÉDITS

100 PAGES - 16F

parce que vos loisirs méritent ce qu'il y a de mieux...

Army Men : Air Attack

Tous les copilotes sont disponibles

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : ▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼

Tapez les codes dans ce menu.

Les codes des missions solo

Niveau 2 : ⊗ ▼ ◀ ◀ □ ○ ○ ▶
Niveau 3 : △ ▲ ◀ ▶ ▼ △ ○ ▲
Niveau 4 : ▼ ▼ □ □ ◀ ▶ ○ ⊗
Niveau 5 : ▶ ▶ ⊗ ○ ▼ ▲ ▼ ▲
Niveau 6 : □ ○ ⊗ □ △ ◀ ▲ ▶
Niveau 7 : □ ○ ⊗ □ ◀ ▲ ▶
Niveau 8 : ▶ ▼ ◀ ▲ △ ▼ ▲ ▼
Niveau 9 : ○ ○ ▶ ▲ ▶ ▲ ⊗ ⊗
Niveau 10 : ⊗ ▼ ▼ ▼ ▼ ⊗ ◀ ▶
Niveau 11 : △ ▲ ○ ▼ □ ◀ ⊗ ▶
Niveau 12 : ▲ ▲ △ △ ◀ ◀ ○ ○
Niveau 13 : ◀ ▼ ◀ ▼ □ ○ □ ○
Niveau 14 : ▼ ▼ ▼ ▼ ⊗ ⊗ ○ ○
Niveau 15 : □ ▶ ◀ ○ ○ ▲ ▼ □
Niveau 16 : ▼ ▲ ▼ ▲ △ ○ △ ○

Les codes des missions en multi-joueurs

Niveau 2 : ▶ ▲ □ ⊗ ▲ ○ ▲ ▶
Niveau 3 : ◀ ▼ ◀ ▼ ▲ ▲ ▲ ▲
Niveau 4 : □ ⊗ ⊗ □ ○ △ △ □
Niveau 5 : ○ ○ □ ▼ ▼ □ ⊗ ⊗
Niveau 6 : ⊗ ▲ ○ ▼ △ ◀ □ ▶
Niveau 7 : ▲ ▼ ▼ ▼ ▶ ◀ ◀ ◀
Niveau 8 : ◀ ◀ △ ▶ ▶ △ ▲ ▲
Niveau 9 : □ □ □ ○ ▼ ▼ ▼ ◀
Niveau 10 : ○ ▲ ◀ □ ▲ ◀ ▼ ▼
Niveau 11 : △ ○ △ ○ ▲ ▲ ▼ ▼
Niveau 12 : ▲ ▼ ◀ ▶ ○ ○ ▲ □
Niveau 13 : ⊗ ◀ ◀ ◀ □ △ ○ ⊗
Niveau 14 : ◀ ▼ ◀ ▼ □ ○ □ ○
Niveau 15 : ▼ ▼ ▼ ▼ ⊗ ⊗ ○ ○
Niveau 16 : △ ▼ △ ▼ □ ▲ □ ▲

Tiny Tanks

Sélection des niveaux

Sur l'écran Nouvelle partie, maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 + ◀ + ○ + Select.

Maintenez les boutons sur cet écran.

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

6 numéros de PlayStation MAGAZINE 294 F

+ le jeu FEAR EFFECT 379 F

soit un total de 673 F

POUR VOUS **505 F**

au lieu de ~~673 F~~

soit 168 F d'économie

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

PS J41

☐ Oui, je profite de votre offre*
(6 mois soit 6 numéros de PlayStation Magazine + le jeu Fear Effect)
pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 505 F seulement au lieu de ~~673 F~~, soit 168 F d'économie !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋
Expire le ⌊⌊⌋⌊⌊⌋

Voici mes coordonnées :
Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋19⌊⌊⌋
Adresse : .....
Ville : ..... Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊⌋

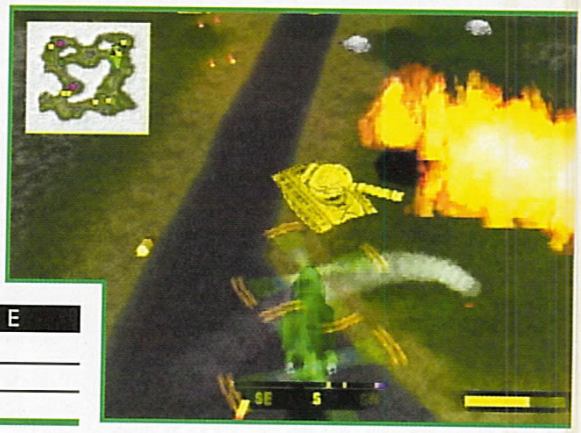
SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et Fear Effect pour 379 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). **Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.** Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Le bilan de ce début d'année est plus que positif. En témoignent nos Travellings comme nos Courts Métrages. Les jeux n'ont pas manqué sur ce début 2000. Une première ou presque. Conclusion, en ce mois d'avril, la PlayStation, elle aussi, ne se découvre pas d'un fil et illustre parfaitement le dicton. Tiens, sans doute faut-il en profiter pour en sortir un autre : une fois n'est pas coutume. C'était le mois du dicton à la...

ARMY MEN AIR ATTACK

Lorsqu'on lit le titre Army Men : Air Attack, on devine au moins deux choses : 1) on va faire la guerre avec des petits bonshommes en plastique et 2) la maîtrise des airs va avoir une grande importance. Et pour le coup, on ne se trompe pas puisque c'est dans un hélicoptère que l'on passe ici le plus clair de son temps. Tout se passant à échelle miniature, le monde qui vous entoure devient gigantesque dans ses proportions, le moindre insecte devenant tout à coup une redoutable machine de guerre. Evitez donc de les provoquer. Etonnamment jouable et fluide, AMAA se distingue par son capital fun immédiat. On survole les unités ennemies (tanks, tours de défense, soldats...) et on fait cracher ses mitrailleuses avec un plaisir sadique pour les voir disparaître en fumée. Les explosions sont vraiment bien faites et l'ambiance, en général, tient toutes ses promesses. Les objectifs de missions se révèlent en général assez simples (un treuil vous permet de récupérer des tas de choses) mais c'est le nettoyage du terrain qui réclame évidemment le plus d'efforts. Bref, sous des airs de ne pas y toucher, AMAA sait remarquablement tirer son épingle du jeu. L'intérêt reste limité, certes, mais ce n'est pas en cela que ce titre essaie de se distinguer. A voir.



La saga des Army Men continue sur PlayStation. Après Army Men 3D, Army Men : Sarge's Heroes et Army Men : Air Attack, voilà que Army Men : World War pointe le bout de son fusil en plastique. La volonté de 3DO de profiter à fond de ces petits soldats de plastique se révèle assez étonnante, leur succès n'étant pas toujours retentissant. Enfin bon, tant qu'il s'agit de faire la guerre pour s'amuser, pourquoi pas...

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE TIR
EDITEUR 3DO
DISPONIBLE DES MAINTENANT

PSYCHIC FORCE 2

Il est étonnant de voir à quel point certains titres peuvent paraître transparents à la plupart des joueurs alors qu'ils possèdent, dans le fond, des qualités essentielles. Psychic Force 2 fait partie de ceux-là. Je l'ai encore vérifié à la rédaction : je lance le jeu, enchaîne les tournois, prends mes photos et personne ne vient saisir le second paddle pour me défier au combat. Ça n'est pas si fréquent. Il est vrai que PF2 n'est pas suuuuper beau. Et puis il se révèle assez spécial à maîtriser. A notre époque des jeux de combat super impressionnants et faciles à prendre en main (au moins superficiellement), il est évident que PF2 se démarque. On ne peut pas dire qu'il soit très riche, c'est vrai. On fait souvent les mêmes coups car la panoplie de mouvements s'avère, somme toute, assez restreinte. C'est le timing des attaques, les esquives superbes et le système de protection évolué qui rendent ce titre intéressant. Utiliser vos pouvoirs consomme votre énergie psychique ; il faut donc vous recharger à intervalles réguliers. Les affrontements sont rapides, violents et assez jouissifs lorsqu'on maîtrise bien le jeu. Seule une minorité de joueurs sauront s'en rendre compte. Et ce n'est pas parce que l'on ne fait pas partie du plus grand nombre que l'on a forcément tort...

C'est drôle, mais je reste persuadé d'une chose : si PF2 avait pu profiter de la déferlante Dragon Ball Z, à l'époque, et utiliser les personnages de la série, je suis certain qu'il aurait connu un grand succès sous nos contrées. Le Dieu ludique de la destinée en a toutefois décidé autrement. C'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien...

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE COMBAT
EDITEUR TAITO
DISPONIBLE DES MAINTENANT

CHAOS Production présente

→ Double disque d'or

→ Double Victoire de la musique

IAM

LES PRINCES DE LA VILLE EN CONCERT

COLMAR	12 04	MARSEILLE	22 04	LIMOGES	13 05
LYON	13 04	MONTPELLIER	23 04	BESANCON	15 05
BREST	15 04	ROSPORDEN	26 04	GENEVE	18 05
LORIENT	16 04	NANTES	27 04	NEUCHATEL	19 05
RENNES	18 04	BORDEAUX	28 04	BASEL	20 05
BOURGES	21 04	ANGERS	03 05		

www.360com.fr

Alariana · Groove · SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

BEAT MANIA

Nous vous avions déjà présenté Dance Dance Revolution et Guitar Freaks uniquement disponibles là-bas, au Japon, mais jamais Beat Mania. Et pour cause : il est le moins bon de tous. Dans ce jeu, il vous suffit de presser des touches en rythme avec des petites barres qui défilent le long de l'écran. Malheureusement, l'intérêt de ce genre de jeux, la musique, est ici trop peu entraînante pour captiver le joueur. De plus, même si la manette est en elle-même excellente (elle reproduit une platine de mixage), le jeu est un peu trop répétitif et surtout beaucoup trop mal pensé en termes de difficulté. En effet, les premiers morceaux, beaucoup trop simples, précèdent des morceaux normaux ou difficiles accessibles aux seuls poulpes. En attendant les autres titres de la série...

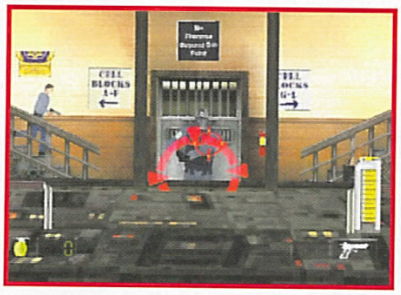
Beat Mania est donc chez nous l'ambassadeur des jeux de musique « Bemani » de Konami, fort populaires au Japon. On notera tout de même l'effort d'adaptation fait par Konami, qui nous offre ici une version plus complète que celle japonaise, avec des morceaux de Techno de célèbres artistes européens.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE MUSIQUE
EDITEUR KONAMI
DISPONIBLE DES MAINTENANT

DIE HARD TRILOGY 2



Contrairement à son habitude, John McLane (alias Bruce Willis) ne fera pas une entrée ou plutôt un retour fracassant avec ce deuxième volet de Die Hard Trilogy. Reprenant trait pour trait les caractéristiques du premier épisode, McLane, tour à tour tireur d'élite, flingueur-infiltrateur, puis expert en casse automobile, devra mouiller le maillot sur de nombreuses missions pour se défaire d'une bande de dangereux terroristes sévissant dans les rues de Las Vegas. Malgré une bonne intention de départ (regrouper trois jeux en un), la réalisation n'est pas à la hauteur, notamment pour les courses-poursuites, avec des véhicules difficilement contrôlables. Seuls les niveaux de shoot à tire-larigot restent assez funs si l'on possède un gun. Mais ne préférez-vous pas attendre Time Crisis 2 pour ce genre d'action ?

N-space, équipe de développement américaine (Orlando), à laquelle on doit Duke Nukem : Time to Kill, nous concocte une suite des aventures de ce bouffeur d'EPO, Duke Nukem : Planet of the Babes et Danger Girl (issu de la B.D. de J.Scott Campbell et Andy Hartnell). De l'action en perspective.

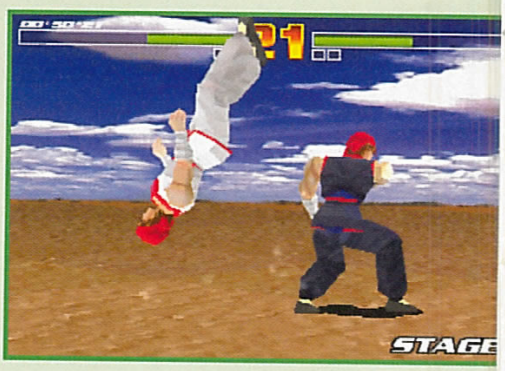
FICHE TECHNIQUE

4

GENRE ACTION
EDITEUR FOX INTERACTIVE
DISPONIBLE AVRIL

FIGHTER MAKER

Tous ceux qui n'ont pas abusivement séché leurs cours d'anglais comprennent ce que signifie le titre Fighter Maker, ou comment fabriquer soi-même son combattant. Là, on fronce les sourcils et on se demande si on a bien compris. Et oui, effectivement, nous nous trouvons devant un jeu de combat pas tout à fait comme les autres. Si plusieurs personnages de base sont déjà présents et « utilisables », il vous est donné la possibilité de créer le vôtre de toutes pièces (sauf pour son aspect, ce qui est dommage). Coups de poing, de pied, chopes, amplitudes des mouvements, nombre d'animations pour tel ou tel coup... Tout est paramétrable, c'est impressionnant. Ça l'est d'autant plus lorsqu'on essaie de bien tout comprendre car on se rend alors compte de l'ampleur de la tâche. Il faut des heures pour créer un combattant qui tienne la route ! Tout cela serait bel et bon si Fighter Maker se révélait, à côté de ça, intéressant et assez riche. Malheureusement, ça n'est pas le cas. Dans le fond, le jeu pèche à de nombreux niveaux et on a l'impression de se retrouver devant une pâle figure de Tekken, dont il « repompe » de nombreux coups. Est-ce que cela donne vraiment envie de passer des heures à créer un guerrier virtuel qui évoluera dans un jeu forcément médiocre ? La réponse est non.



Les jeux qui font office d'outils de création ne sont pas nombreux sur PlayStation. On peut même dire qu'ils sont très rares (il y a tout de même eu quelques « RPG Maker »). En réaliser un qui tienne la route est un pari somme toute très ambitieux, au vu des capacités limitées de la PS, et il ne peut pas concurrencer un PC sur ce terrain. Avec la PS2, les choses vont peut-être changer...

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE COMBAT
EDITEUR AGETEK
DISPONIBLE DES MAINTENANT

Up-gradez votre collection

Il reste des reliures PlayStation Magazine !

N°33

11 DÉMOS SUR LE CD !
Anna Kournikova Smash Court Tennis, Ape Escape, Bloody Roar 2, T'ai Fu, Syphon Filter, Grandstream Saga, V-Rally 2, Speed Freaks, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, judge Jules Music.
MAKING OF : X-files, Star Wars Episode One.
PORTRAIT : La rédaction de PlayStation Magazine.
CASTINGS : Fear Factor, Carmageddon, Plane Crazy, James Bond, Castrol Honda, Kingsley...
TRAVELLINGS : V-Rally 2, Silent Hill, Syphon Filter, Ape Escape, Bugs Bunny, Croc 2...
EN COULISSES : John Carmack, d'Id Software.
VERSIONS LONGUES : Capcom Generations vol.1 et 2, Pool Palace, Civilization 2, V2000...

N°34

8 DÉMOS SUR LE CD !
Croc 2, Um Jammer Lammy, Attack of the Saucerman, Omega Boost, Rat Attack, Speed Freaks, Evil Zone et Le Monde des Bleus (vidéo).
MAKING OF : Tomb Raider 4, Dino Crisis, F1'99, FIFA 2000...
PORTRAIT : Crash Bandicoot.
CASTING : Sled Storm, Colin McRae Rally 2, ISS Pro Evolution, Fear Factor...
TRAVELLINGS : Soul Reaver, X-Files, Wip3out...
GROS PLANS : Super Furry Animals.
EN COULISSES : Shinji Mikami créateur des Resident Evil.
VERSIONS LONGUES : Runnig Wild, Blood Lines, Syphon Filter, Driver, Moto racer 2...eaver, Croc 2, Madden NFL 2000...

10 DÉMOS SUR LE CD !
VIDÉO : Final Fantasy VIII, Mission Impossible, X-Files, Formula One 99.
JOUABLES : Kingsley's Adventure, Le Monde des Bleus, Spyro 2, Lego Racers, Destrega, Wip3out.
MAKING OF : La PlayStation 2.
PORTRAIT : Les plus grands cerveaux du jeu vidéo.
CASTINGS : Tenchu 2, Tomb Raider 4, MicroMachines 4, L'Amerzone, FIFA 2000...
TRAVELLINGS : Rollcage Stage 2, Tony Hawk's Skateboarding, Sled Storm, NHL 2000, R/C Stunt Copter...
EN COULISSES : Les frères Caen et Titus.
VERSIONS LONGUES : Sled Storm, Wip3out, Legacy of Kain : Soul Reaver...

N°35

10 DÉMOS SUR LE CD !
Championship Motocross, V-Rally 2, Tony Hawk's Skateboarding, Tarzan, R/C Stunt Copter, Millenium Soldier Expendable, Quake II, Mission : Impossible, Dino Crisis, Crash Team Racing (vidéo).
MAKING OF : GT2, Le doublage.
PORTRAIT : Les Resident Evil jamais vus.
CASTINGS : ISS Pro Evolution, NBA Live 2000, Medal of Honor, Tomb Raider 4.
TRAVELLINGS : Dino Crisis, FF8, Tarzan, Star Wars, Le Monde des Bleus, Spyro 2...
GROS PLAN : Benoit Sokal dessinateur.
EN COULISSES : Philippe Ulrich de Cryo.
VERSIONS LONGUES : South Park, Tony Hawk's, Soul Reaver, WCW Mayhem, Centipede...

N°36

11 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : FIFA 2000, Jade Cocoon, Metal Gear Missions Spéciales, NBA Basketball 2000, GT2, No Fear Downhill, Rainbow Six, Sled Storm, Soul Reaver.
VIDÉOS : Gran Turismo 2, Tomb Raider 4.
CADEAU : 16 pages Le Guide de tous les Jeux 1999.
MAKING OF : MediEvil 2.
PORTRAIT : La PlayStation fait sa pub.
CASTINGS : Ace Combat 3, Eagle One, De Sang Froid...
TRAVELLINGS : Medal of Honor, Crash Team Racing, KO Kings 2000... GROS PLAN : Alex Gopher.
EN COULISSES : Toby Gard créateur de Lara Croft.
VERSIONS LONGUES : KO Kings 2000, Grand Theft Auto 2, Spyro 2, NFL Xtreme.

N°37

N°38

7 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Ace Combat 3, Crash Team Racing, Micromaniacs, Tignes MTV Snowboarding, Tomb Raider 4, Worms Armageddon.
VIDÉOS : Gran Turismo 2.
MAKING OF : De Sang Froid, Toy Story 2.
PORTRAIT : Jeux vidéo derrière le mur des sons.
CASTINGS : Gran Turismo 2, Colin McRae 2, International Track & Field, Medievil 2...
TRAVELLINGS : F1 World Grand Prix, Ace Combat 3, Um Jammer Lammy, Marvel Vs Capcom...
GROS PLAN : Zoran Janjetov (dessinateur).
EN COULISSES : David Perry PDG de Shiny Entertainment
VERSIONS LONGUES : Tomb Raider 4, Vigilante 8 : 2nd offense, Demain ne meurt jamais...

7 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Fighting Force 2, Toy Story 2, Space Debris, Eagle One, Music 2000.
VIDÉOS : Medievil 2, Team Buddies.
MAKING OF : Fear Effect.
PORTRAIT : Le Tour du monde en 80 Développeurs.
CASTINGS : Ronaldo V-Football, Medievil 2, Iss Pro Evolution, Syphon Filter 2, Resident Evil 3...
TRAVELLINGS : Gran Turismo 2, Eagle One, Rally Championship 2000.
GROS PLAN : Mei Tei Shô.
EN COULISSES : Tom Yoshokai & Yuji Shibara créateurs de Squaresoft.
VERSIONS LONGUES : NBA 2000, Killer Loop, Spécial Gran Turismo 2...

N°39

SPÉCIAL FINAL FANTASY
CD Final Fantasy 8 la démo jouable.
Découvrez toute la saga Final Fantasy.
Tous les épisodes présentés depuis le n° 1, les interviews des créateurs, le phénomène au Japon et toute la solution du début du jeu.

HS9

HS10

SPÉCIAL SOLUCES :
Tarzan, Dino Crisis, Soul Reaver, Metal Gear : Missions Spéciales, Shadowman, Mission : Impossible, Star Wars Episode I : La Menace Fantôme, Final Fantasy VIII, X-Files, Quake 2...

HS11

SPÉCIAL SOLUCES :
Final Fantasy VIII, Chine, Tomb Raider 4, L'Amerzone, Discworld Noir, Medal of Honor, Demain ne meurt jamais, Spyro 2, Crash Team Racing, Tony Hawk's Skateboarding...

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)*

*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

☐ 3	☐ 4	☐ 9	☐ 10	☐ 11	☐ 12	☐ 13	☐ 14	☐ 16	☐ 17	☐ 18	☐ 19	☐ 20	
☐ 21	☐ 22	☐ 23	☐ 24	☐ 25	☐ 27	☐ 28	☐ 29	☐ 30	☐ 31	☐ 32	☐ 33	☐ 34	
☐ 35	☐ 36	☐ 37	☐ 38	☐ 39	49 F le numéro (frais de port gratuit).								

Soit un total de : .....

• Je commande le(s) hors-série(s)*

*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

- Soluces

☐ 4	☐ 5	☐ 6	☐ 7	☐ 8	☐ 9	☐ 10	☐ 11

35 F le n° (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de ..... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ..... F

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ☐☐☐☐☐ Ville .....

.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

GUY ROUX MANAGER 2000

A quelques jours de la fin du championnat de France 1999/2000, la tête du peloton n'en finit pas d'en découdre pour les places européennes. Que les amateurs d'Auxerre se rassurent, l'AJA peut encore croire en ses chances et espérer une place au soleil. Avec un entraînement ultra poussé et une gestion de club drastique, comme sait si bien le faire le plus franchouillard des Français, la tâche ne devrait pas être insurmontable. Des centaines de paramètres (tactiques, soins, transferts, négociations, ...) vont influencer les résultats des clubs français, anglais, allemands ou italiens qu'il sera possible de choisir, pour évoluer dans des championnats ou des coupes. Cette nouvelle mouture de Guy Roux Manager devrait ravir les fous furieux de statistiques et de carnet noir de notre cher Mémé Jacquet.

Anco, maître dans le genre gestion de club, ne touchera, une fois de plus, qu'un public restreint mais passionné. Ce dernier devra sûrement acquérir une nouvelle carte mémoire, puisque 15 blocs sont nécessaires pour la sauvegarde !

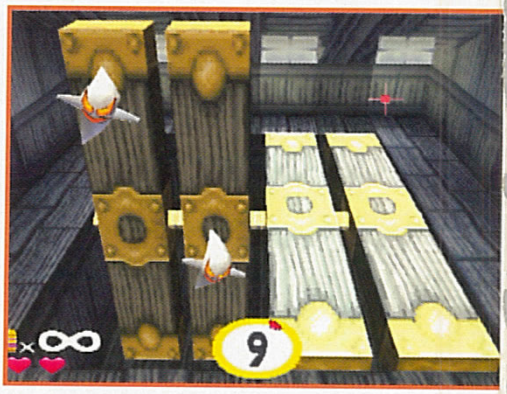
FICHE TECHNIQUE

6

GENRE MANAGER FOOT
EDITEUR ANCO
DISPONIBLE DES MAINTENANT

GHOUL PANIC

Après Point Blank 1 et 2, Namco nous refait le coup de la fête foraine avec ses petites attractions plus débiles les unes que les autres : shooter un poulet rôti non identifié en plein vol pour qu'il retombe dans une assiette, faire sortir une boîte de conserve d'un conduit de cheminée... 70 stages attendent les accros de la détente (pas de la sieste), où il faut tirer sur tout ce qui bouge dans un temps limité. Seul ou en multi-joueurs (jusqu'à huit à tour de rôle), les écrans de chargement, plus nombreux que les jeux eux-mêmes, envahiront votre téléviseur. Au bout de trois minutes, on regrette déjà cette acquisition qui aura coûté plus de 600 francs (jeu + gun). Pour ce prix, il y a d'autres façons de s'amuser réellement ; et la sieste, ce n'est pas si mal, à bien y réfléchir !

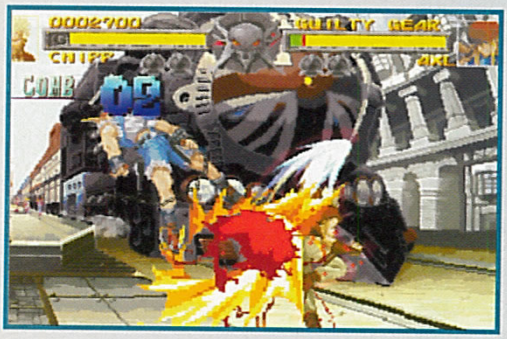


Pour espérer prendre quelques instants de plaisir avec ce genre de titre, l'obtention d'un G-Con 45 (le seul flingue homologué par Sony PlayStation) est indispensable. Encore faut-il pouvoir s'en procurer un ! Ce genre d'accessoire serait, à l'heure actuelle, une denrée rare aussi bien dans les boutiques spécialisées que dans les grands magasins. Prenez garde à ne pas vous retrouver avec un jeu injouable à la manette !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE TIR
EDITEUR NAMCO
DISPONIBLE AVRIL



GUILTY GEAR

Que de paradoxes dans ce jeu pourtant fort sympathique. En effet, derrière cette réalisation qui peut faire penser aux anciennes consoles 16 bits, se cache un jeu de combat terriblement maniable et facile d'accès. Très dynamique dans ses combats grâce à ses multiples effets spéciaux spectaculaires (gerbes de flammes, explosions accentuées...) et à sa bande son style Heavy Metal, Guilty Gear souffre cependant d'une animation légèrement déficiente, par manque d'étapes dans les mouvements des combattants. Du côté des options de jeu, l'interface n'est pas très fournie puisqu'elle ne va qu'à l'essentiel. Elle ne contient que trois modes : le Normal, le Versus et le désormais classique Entraînement. De plus, avec ses dix personnages, vous risquez d'en faire le tour en une après-midi. Encore que GG s'avère très divertissant malgré ces petits défauts. Maintenant, il faut savoir si vous êtes assez riche pour vous procurer un titre de cette envergure.

Studio 3 est un développeur sorti de nulle part. Son premier jeu n'est ni une grosse déception ni une franche réussite. Quant à savoir s'il réussira un jour à refaire parler de lui, seul l'avenir nous le dira.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE JEU DE BASTON
EDITEUR VIRGIN/INTERPLAY
DISPONIBLE AVRIL

Toutes les meilleures astuces des meilleurs jeux

soluces
astuces
soluces
astuces
soluces
soluces

SaGa Frontier 2

Gran Turismo 2

Fear Effect

Resident Evil 3

Die Hard Trilogy 2

Astuces 100 % vérifiées

08 36 68 75 00

La ligne des jeux vidéo

Tomb Raider La Révélation Finale

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation

Final Fantasy 8

Des concours

MÉGA FASTOCHES

Lecteurs DVD

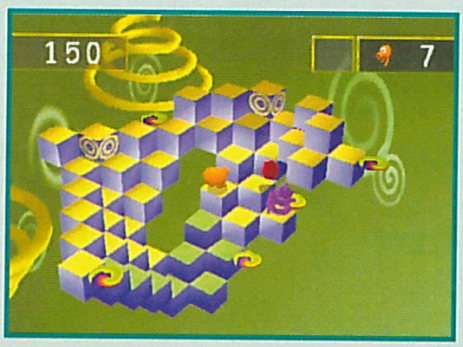
Jeux Vidéo

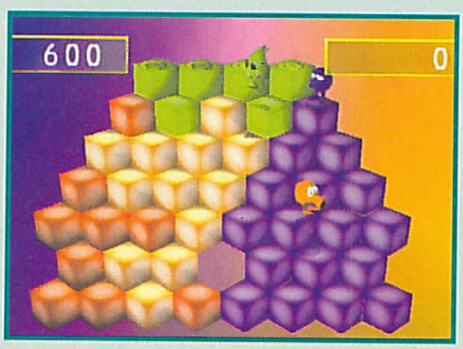
Et plein d'autres lots...

* TARIF : 2,23 F/MN - HDP

Q-BERT

A l'époque reculée où l'homme pouvait encore se satisfaire de deux rectangles et un carré à l'écran, Q-Bert faisait sensation avec sa réalisation de rêve et son concept presque intello. C'était il y a environ vingt ans de cela. Maintenant, on est en l'an 2000 et l'humanité commence à décrypter les gènes, et même avec sa réalisation fashion en 3D et son principe désormais désuet, Q-Bert n'est plus ce qu'il était. Vous devez toujours repeindre tous les cubes des niveaux de la même couleur (en passant une ou plusieurs fois dessus), en évitant soigneusement les monstres qui pullulent à l'écran. Sauf que la recette ne paye actuellement plus de mine. Déplacer convenablement la créature sautillante sans la faire se défenestrer constituera déjà un challenge de taille, du fait du gênant rendu en 3D. Et puis, bon, on est loin de l'intelligence et de la pertinence d'un Kurushi ou d'un Bomberman. Bien qu'il recèle dans sa boîte de Pandore plusieurs modes de jeu (Aventure, Versus, Q-Bert traditionnel...) de derrière les fagots, il n'en demeure pas moins soporifique et sans saveur. Y en a marre des remakes de vieux titres millésimés ! Bon dieu, faites-nous des jeux inédits !





Encore un vieux jeu qui veut se faire passer pour un « oldies but goodies ». A part les nostalgiques et les conservateurs sur le retour, qui pourrait encore de nos jours apprécier les remakes de titres préhistoriques ?

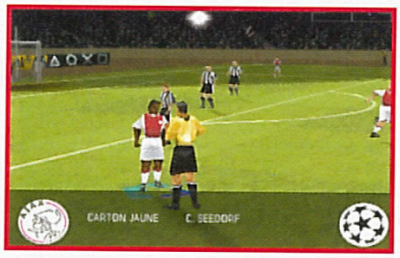
FICHE TECHNIQUE

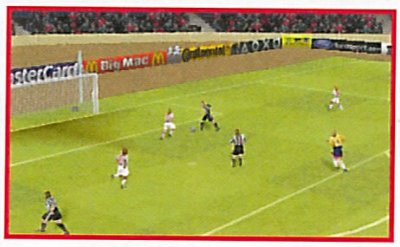
3

GENRE JEU D'ARCADE/RÉFLEXION
EDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DISPONIBLE DES MAINTENANT

UEFA 2000

Malgré les efforts de Sylicon Dream pour rendre son jeu un peu plus sexy et compétitif (jolie représentation des stades, ambiance sonore soignée, modélisation des joueurs proche de celle de FIFA 2000), cette édition 2K de UEFA ne nous a pas vraiment convaincus. Il faut dire que depuis ISS Pro Evolution, on est devenu nettement plus exigeant. C'est un peu comme si on vous demandait subitement de choisir entre Gran Turismo 2 et un épisode de Test Drive. C'est vite vu, n'est-ce pas ? Au bout de quelques minutes, le verdict est sans surprise : les matchs sont relativement mous, les défenses laissent des trous béants dans la surface de réparation, les phases de jeu manquent dans l'ensemble de profondeur et la sélection du joueur le plus proche de la balle est un peu trop capricieuse. UEFA 2000 recalé ! On n'aura de cesse de vous le répéter, le foot sur Play se résume à trois lettres : ISS.





Konami a placé la barre très haut, tout comme l'avait fait Polyphony avec GT. Voilà qui risque fort de régler rapidement le sort des produits concurrents. Le prochain jeu à tenter sa chance sera Euro 2000 d'EA Sports (cf. Casting dans ce numéro).

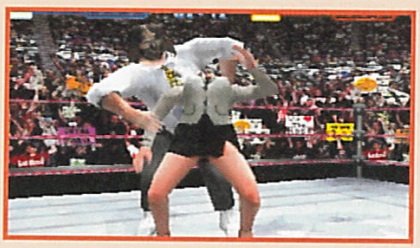
FICHE TECHNIQUE

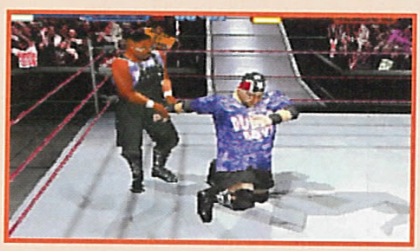
4

GENRE FOOTBALL
EDITEUR EIDOS
DISPONIBLE DES MAINTENANT

WWF SMACK DOWN

Comme à l'accoutumée pour les jeux de catch, une intro très démonstrative fait l'apologie de la bassesse humaine, via des vidéos de clowns musculeux qui se giflent avec élégance. Mais les stéréotypes s'achèvent ici puisque le titre s'avère, pour une fois, assez bien réalisé et surtout maniable. Un véritable exploit pour un jeu de catch. Sponsorisé par la WWF, vous disposez d'un total de 36 catcheurs dont des colosses féminins qui font passer Xena pour un coton tige. Autrement, l'interface présente des options fournies à outrance avec pas moins de 12 modes de jeu (Single, Royal, Hardcore, King of the Ring...) et 2 sections qui vous permettent de créer votre propre sportif. De plus, libre à vous de déterminer la surface des rings, la durée des rounds, j'en passe et des meilleurs. Bref, si vous faites partie de ces rares personnes qui se goinfrent de bières et de gladiateurs du dimanche, WWF Smack Down vous satisfera aisément. Les autres se contenteront de relire le Gai Savoir de Nietzsche, histoire de se muscler autre chose que les abdos.





T.H.Q. qui ne brille pas très souvent, nous offre une bien bonne surprise, avec qui plus est, un jeu de catch ! L'éditeur américain va-t-il pouvoir exploiter avec brio son petit démarrage ascendant vers la cour des grands ? Attendons les prochains produits pour nous faire une opinion plus précise.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE JEU DE CATCH
EDITEUR THQ
DISPONIBLE DES MAINTENANT

petites annonces

ACHAT

Département 14
Achète Star Wars Episode 1 à 200 frs maxi . Tél. au 02 31 68 88 60.

Département 27
Achète Time Crisis + pistolet à 250 frs maxi. Tél. à Steeve au 06 87 85 95 01 à partir de 19h.

Département 39
Achète bande sonore de Metal Gear Solid à 200 frs maxi. Tél. à Benjamin au 03 84 82 18 71.

Département 45
Achète Theme Hospital à 150 frs maxi. Tél. à Aurélie au 06 16 71 84 78 ou au 02 38 93 60 80 après 18h.

Département 57
Achète Dragon Ball Z GT ou Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 de 100 à 200 frs. Tél. à Julien au 03 87 05 34 98 après 17h30.

Département 61
Achète Resident Evil 1 et 2 entre 50 et 80 frs, L'Odyssée d'Abe entre 60 et 100 frs, échange contre Tomb Raider IV contre Metal Gear Solid ou achète 150 frs. Tél. à Franck au 06 86 83 82 99.

Département 61
Achète Theme Hospital, Olympic Games entre 50 et 100 frs ou échange contre Formula One, Track & Field. Tél. à Clément au 02 33 69 07 71 après 17h sauf le week-end.

Département 69
Achète Le Monde des Bleus de 100 à 200 frs. Tél. au 06 10 59 94 95 après 18h.

Département 75
Achète Multipad PlayStation pour 100 frs. Tél. au 06 71 94 48 11.

CONTACT

Département 1
Echange Tunnel B1 et Midnight contre Tekken 3. Tél. à Florent au 04 74 52 51 05.

Département 21
Echange Gran Turismo 2 + carte mémoire avec 70 % du jeu terminé contre Music 2000 ou Cool Boarders 4. Tél. à Loïs au 03 80 75 99 01 au 06 17 90 61 24 de 18 à 20h.

Département 46
Echange 20 CD démos jouables contre 1 jeu de votre choix ou 30 CD démos contre Bomberman ou 1 CD contre 3 Télécartes vides pour collection. Recherche Bomberman 80 frs, Overboard 80 frs, Dead or Alive 80 frs. Tél. à Chochoy au 05 65 37 06 28 après 19h.

Département 61
Echange Alien Trilogy + Disruptor contre Medal of Honor, FIFA 2000, Army Men, échange 1 des 2 jeux contre GTA ou vends Alien Trilogy Platinium 75 frs, Disruptor 120 frs. Tél. au 02 33 96 77 80.

Département 78
Echange V-Rallye et Rascal contre Moto Racer, Road Rash 3D. Tél. à Jonathan au 01 30 93 58 03.

Département 93
Echange Beast Wars Ani Mutants contre les Boucliers de Quetzacoatl ou FFVII ou Discworld 2. Tél. à Kosta au 01 48 31 87 88 après 18h30.

VENTE

Département 1
Vends Metal Gear Solid 250 Frs, Heart of Darkness 150 Frs, Driver 250 Frs, X-Files 250 Frs, DBZ Final Bout 100 Frs, achète Worms Armageddon, DBZ Battle 22, Syphon Filter. Tél. au 04 74 35 95 99 après 17h.

Département 2
Vends Monaco GP 2 : 100 frs, CD démos 27/28/29 à 60 frs. Tél. à Cédric au 03 23 58 41 77.

Département 11
Vends Resident Evil 3 : 200 frs, Tony Hawk's Skateboarding 150 frs, Army Man 3D 180 frs, Quake 2 : 170 frs, Crash Team Racing 120 frs, Moto Cross Championship 150 frs, Demain ne Meurt Jamais 150 frs. Tél. à Romain au 04 68 60 14 21.

Département 22
Vends Super Cross 98, Le Monde Perdu, Destruction Derby 2, Tomb Raider 1 à 100 frs pièce et Adidas Power Soccer 50 frs ou échange 2 CD contre Crash 3 ou Tarzan. Tél. à Clément au 02 96 26 10 99.

Département 27
Vends volant Mad Catz 100 frs. Tél. à Jean-Yves au 02 37 64 69 08 après 18h.

Département 29
Vends Tomb Raider III (boîte cassée) 100 frs, PlayStation Magazine HS 8 et n°34 à 20 frs pièce, Sim City 2000 : 200 frs. Tél. à Guillaume au 02 98 07 65 92.

Département 31
Vends Final Fantasy VIII à 270 frs, Silent Hill 220 frs, frais de port inclus. Tél. à Thierry ou Sylvie au 05 34 27 56 85.

Département 31
Vends 40 reuves PlayStation 250 frs, True Pinball 70 frs, Final Fantasy VIII : 170 frs, démos à 5 frs. Tél. à Seb au 05 62 94 33 86 ou au 06 09 02 27 71.

Département 32
Vends Crash Bandicoot 2, Rascal, Colin McRae Rally, TOCA Touring Car 600 frs le tout. Tél. au 05 62 69 09 16.

Département 33
Vends Tomb Raider I et II, Nightmare Creatures, Command and Conquer. Tél. à Damien au 05 56 09 86 75.

Département 35
Vends Medal of Honor 170 frs, Tomb Raider III : 170 frs. Tél. au 02 99 54 28 69 après 18h.

Département 37
Vends V-Rally 2, Gran Turismo, FIFA 98. Tél. à Rodolphe au 02 47 44 84 97 après 17 h.

Département 37
Vends à 100 frs : Rapid Racer, Hercule, V-Rally, Alien Trilogy, Formula One 97. Volant et pédalier Mad Catz à 200 frs, état neuf. Tél. à Richard au 02 47 50 46 29.

Département 38
Vends FIFA 97, Destruction Derby 100 frs pièce ou 150 frs les 2 ou échange contre Guy Roux Manager. Tél. à Baptiste au 04 76 37 27 71 après 17h30.

Département 38
Vends l'Amerzone 200 Frs. Tel au 04 74 84 35 68.

Département 39
Vends V-Rally, Tekken 2, GT, Porsche Challenge, L'Odyssée d'Abe, ISS Pro, le tout pour 570 frs ou 100 frs pièce, Tomb Raider III + guide officiel 180 frs, Music 180 frs, PlayStation Mag n°24/27 à 37 + CD démos pour 230 frs. Tél. à Julien au 03 84 81 55 48 après 17h.

Département 39
Vends Tekken 3 : 150 frs, Hercule 100 frs, Heart of Darkness 100 frs, FIFA 96 : 50 frs, Ridge Racer Revolution 50 frs, Air Combat 50 frs. Tél. à Thibault au 03 84 71 00 32.

Département 41
Vends Moto Racer 2 : 150 frs ou échange contre Colin McRae Rally, TOCA 2, MediEvil, Gran Turismo. Tél. au 02 54 75 11 54.

Département 41
Vends Fighting Force 150 frs ou échange contre Tekken 3. Tél. à Nicolas au 02 54 82 60 44 après 17h.

Bulletin d'abonnement

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Expire le : _ _ _ _ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____

Date de naissance : _ _ _ _ _ _ Sexe : ❑ M ❑ F PSQ41

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

petites annonces

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 41

POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°42 en kiosque en mai prochain. Rendez-vous en mai !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 41

Vends Destruction Derby 2 à 125 frs, Resident Evil 100 frs, Colony Wars 125 frs, Colin McRae Rally à 225 frs. Tél. à Seb au 02 54 80 87 79 après 16h45.

Département 43

Vends Street Fighter Ex + Alpha 120 frs ou échange contre Tekken 3 ou Cool Boarders 2. Tél. au 04 71 02 95 59 le mercredi vers 12h.

Département 44

Vends Duke Nukem 3D 150 frs, Pistolet Panther compatible multi-consoles (jamais servi) 140 frs. Tél. à Johnny au 02 40 85 03 47.

Département 44

Vends Rayman 80 frs, G-Police 100 frs. Tél. à Vincent au 02 51 71 39 25 après 17h.

Département 44

Vends Need for Speed 2 : 50 frs, Heart of Darkness 80 frs, Snow Racer 98 : 80 frs, ODT 150 frs, Music 2000 : 250 Frs avec CD audio ou échange contre Dino Crisis, Tenchu, Music, Crash Team Racing, Ace Combat 3. Tél. au 02 40 90 47 71 à Julien.

Département 45

Vends 1 100 frs : PlayStation avec une manette, 7 jeux (GT2, Tekken 3, Colin McRae Rally...). Tél. à Axel au 06 19 17 56 48 après 17h.

Département 47

Vends Monaco GP 2 : 150 frs, Formula One 90 frs, Colin McRae Rally 150 frs, NFS III : 120 frs, NFS IV : 150 frs, Rushdown 120 frs, échange possible. Tél. au 06 80 50 51 97 à 20h.

Département 49

Vends volant Mad Catz 150 frs (prix d'achat 250 frs) état neuf. Tél. à Sylvain au 02 41 57 15 32 après 17h30.

Département 49

Vends Need For Speed 2 : 90 frs, Tomb Raider 2 : 90 frs, GTA London 110 frs Achète MicroMachines V3 : 80 frs, Theme Hospital : 60 frs, Sim City 2000 : 60 frs, Tél. à Cyril au 02 41 52 86 05 le soir.

Département 49

Vends GTA, Actua Soccer 3, Road Rash 3D 130 frs l'un, Power Soccer International 97, Formula One, Johnny Bazookatone 80 frs. Tél. au 02 41 91 70 64 après 17h.

Département 52

Vends PlayStation Magazine + CD 25 frs, jeux : FIFA 2000, V-Rally 2 de 150 à 250 frs. Tél. au 03 25 03 48 22 ou au 06 63 77 28 27.

Département 55

Vends PlayStation avec 2 pads, 2 MC, 6 jeux (Ace Combat 2, FIFA 98, NFS 4, Driver, Metal Gear Solid, Odyssée d'Abe) et 40 démos : 1 200 frs. Tél. au 03 29 89 58 56.

Département 57

Vends Final Fantasy VIII 250 frs, Anna Kournikova 150 frs, Evil Zone 150 frs, Soulblade 100 frs, Tenchu 50 frs, FFVII, GTA, Theme Hospital à 100 frs pièce. Tél. à Vivian au 06 67 19 98 03 ou au 03 87 51 75 01 après 18h30.

Département 57

Vends Gran Turismo 2 à 220 frs ou échange contre Superbike 2000. Tél. au 03 87 63 70 01 ou au 06 67 93 19 80.

Département 59

Vends jeux Colin McRae Rally 150 frs, Shadow Master 100 frs, Nightmare Creatures 100 frs, Breath of Fire 3 : 100 frs, Alone in the Dark 80 frs. Tél. au 03 28 43 28 46 après 18h.

Département 59

Vends G-Darius, Duke Nukem, Track & Field, Tekken 2, Kart Duel, Scars 100 frs pièce, Jonah Lomu 140 frs ; Guy Roux Manager, Kournikova 120 frs ; Le Monde des Bleus 200 frs ; Silent Hill, F1 World GP 220 frs, frais de port inclus. Tél. au 06 09 96 29 02.

Département 59

Vends Final Fantasy VIII 280 frs, Vigilante 8 : 130 frs, Theme Hospital 130 frs, TOCA 2 : 150 frs, Rollcage 180 frs, Colony Wars 2 : 180 frs, X-Game Pro Boarder 150 frs, WWF Warzone 120 frs, ou échange contre adaptateur multipad ou carte mémoire. Tél. au 03 27 97 45 62.

Département 64

Vends Syphon Filter 200 frs ou échange contre Demain ne meurt jamais. Vends GTA et Alerte Rouge à 100 frs pièce, Dino Crisis + G-Con 45 à 300 frs. Tél. à Yves au 05 59 53 59 02.

Département 67

Vends Broken Helix 100 frs, True Pinball 100 frs, ou 175 frs les 2. Tél. à Andréa au 03 88 67 18 22 après 17h.

Département 69

Vends 2Extreme à 100 frs, Driver 150 frs. Tél. à Raphaël au 06 10 59 94 95.

Département 75

Vends nbx jeux à petits prix, échange possible, cherche soluce Final Fantasy VIII, volant vibrant. Tél. au 01 43 67 19 24.

Département 75

Vends PlayStation + 1 MC + 2 pads + GTA, V-Rally, le tout 1 000 frs. Tél. à Richard au 06 14 37 73 83.

Département 75

Vends PlayStation Mag sans démo du n°8 au n°27 et HS n°1 et 2 à 300 frs, valeur 1 029 frs. Tél. à Mathieu au 06 84 91 50 38.

Département 75

Vends Demain ne meurt Jamais 220 frs, V-Rally 2 : 200 frs, 24H du Mans 200 frs, NFS 2 : 95 frs. Tél. au 06 71 91 02 56.

Département 76

Vends Heart of Darkness 40 frs, NHL 97 : 70 frs, FFVII, Gran Turismo, Alerte Rouge, Resident Evil 2 : 100 frs, Track & Field 80 frs, Silent Hill 180 frs, frais de port inclus. Tél. au 02 35 96 44 98.

Département 77

Vends PlayStation avec 1 manette et Dragon Ball Z Final Bout à 500 frs. Tél. au 01 64 40 10 81 ou 06 67 62 70 25.

Département 77

Vends jeux PlayStation Madden 98, NBA Live 98, Gran Turismo, Formula One, Moto Racer, Air Combat, O.D.T, Final Fantasy VII, Transport Tycoon, de 60 à 150 frs et revues avec CD démos à 20 frs l'une. Tél. à Denis au 01 60 44 27 55.

Département 77

Vends Tekken 2 : 100 frs, Porsche Challenge 150 frs, Lucky Luke 100 frs, Gun G-Con 45 + point Blank 300 frs. Tél. à Sébastien au 01 64 34 06 24.

Département 78

Vends Tony Hawk 250 frs, Space Invaders 160 frs. Recherche astuce Pac-Man World au Tél. à Gabriel au 06 82 75 24 06.

Département 78

Vends Gran Turismo 2 : 250 frs. Tél. au 01 39 71 09 71.

Département 78

Vends Hercules à 110 Frs. Bézanger Guillaume 1 Rue Pierre Brossolette 78450 Villepreux ou tel au 06 83 12 54 48.

Département 86

Vends The X-Files 100 frs, FIFA 99 : 100 frs, Tomb Raider : 50 frs ou le tout pour 230 frs. Tél. à Alice au 05 49 89 03 20.

Département 90

Vends Sentinel Returns, Galaxian 3 : 50 frs pièce, Silent Hill 135 frs, Newman Haas Racing 150 frs, Nightmare Creatures 110 frs, Clock Tower 150 frs, WCW Mayem 210 frs, KKND Krossfire 210 frs, Le Monde des Bleus 240 frs. Tél. à Jérémy au 03 84 54 15 43 après 18h.

Département 91

Vends FIFA 99 : 130 frs, Alerte Rouge Mission Tesla 180 frs, Metal Gear Solid 150 frs, Driver 190 frs, V-Rally et Tomb Raider 2 : 100 frs les 2 ou 60 frs pièce, Theme Hospital 200 frs, Heart of Darkness 180 frs. Tél. à Thibaud au 01 69 20 23 22 après 17h.

Département 91

Vends Tomb Raider III 200 frs. Tél. à Jérémy au 01 60 16 95 62 après 18h.

Département 93

Vends FFVIII 220 frs, Tomb Raider 3 : 120 frs ou échange contre Resident Evil 3, Eagle One ou Medal of Honor, Grandia, Saga Frontier II ou Fear Effect. Tél. à Julien au 01 49 35 58 49.

Département 94

Vends carte Action Replay neuve dans boîte d'origine avec K7 vidéo : 350 frs. Tél. à Julien au 01 43 75 97 21.

Département 95

Vends Tail Concerto entre 120 et 150 frs et Tomb Raider III entre 170 frs et 200 frs. Tél. à Alexis au 01 34 33 09 23 entre 19 et 20h.

Département 95

Vends ou échange Driver 250 Frs, V-Rally 2 : 350 Frs, Resident Evil 2 : 150 Frs contre Medal of Honor ou Army Men, prix à débattre. Tel à Rinal après 20h au 01 34 11 19 56.

Département 99

Vends Dream Storm à 180 frs ou échange contre autres jeux, achète Metal Gear Solid maxi 160 frs. Tél. au 022 366 43 00 en Suisse.

ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation MAGAZINE

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

PS P41

Oui, je profite de votre offre pour

- ☐ 1 AN (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539 F~~, soit 2 mois de lecture gratuite !
- ☐ 6 MOIS (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294 F~~, soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :

- ☐ Chèque
- ☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
  Expire le |_|_| |_|_|

Voici mes coordonnées :

Nom : .....

Prénom : .....

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|

Adresse : .....

Ville : ..... Code postal : |_|_|_|_|_|

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 439 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Ne vous y trompez pas, vous n'êtes pas en train de lire le deuxième numéro du PlayStation Magazine, mais bien le n°41. Avec un mois d'avril qui recense 13 Travellings, dont 5 portent le numéro 2, ça fait un paquet de chiffres. Comprend qui pourra ! Le 20, qui signe l'arrivée du printemps, n'en demeure pas moins une période riche en nouveautés et en améliorations (par rapport aux premiers volets), en attendant la PlayStation ... 2 !

CRITIQUES

	NOURDINE NINI	DAVE MARTINYUK	JULIEN CHIEZE	GRÉGORY SZRIFTGISER	KENDY TY	XAVIER BRUN	VOTRE NOTE
COLONY WARS RED SUN	7	7	7	-	5	-	
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	-	5	-	6	-	-	
F1 2000	6	-	-	-	-	-	
FEAR EFFECT	8	8	8	-	9	8	
JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL	5	-	-	-	3	6	
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	5	6	5	8	6	-	
MEDIEVIL 2	8	8	8	7	8	8	
SAGA FRONTIER 2	7	8	7	8	5	7	
SUPERBIKE 2000	-	-	-	-	7	5	
SYPHON FILTER 2	7	7	7	-	8	-	
THEME PARK WORLD	6	-	6	5	-	6	
URBAN CHAOS	6	6	5	-	4	-	
VANDAL HEARTS 2	7	7	7	6	-	-	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

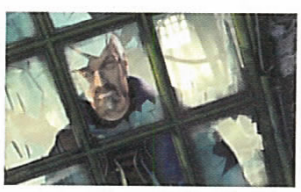
6 Ça commence à être intéressant.

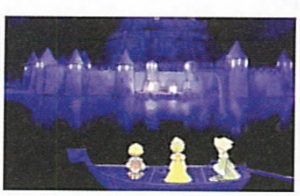
7 Enfin un bon titre !

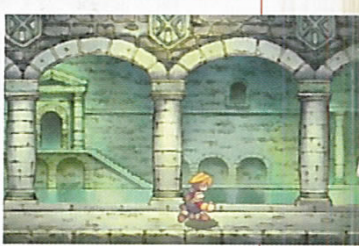
8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.







L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	08 36 68 22 02
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

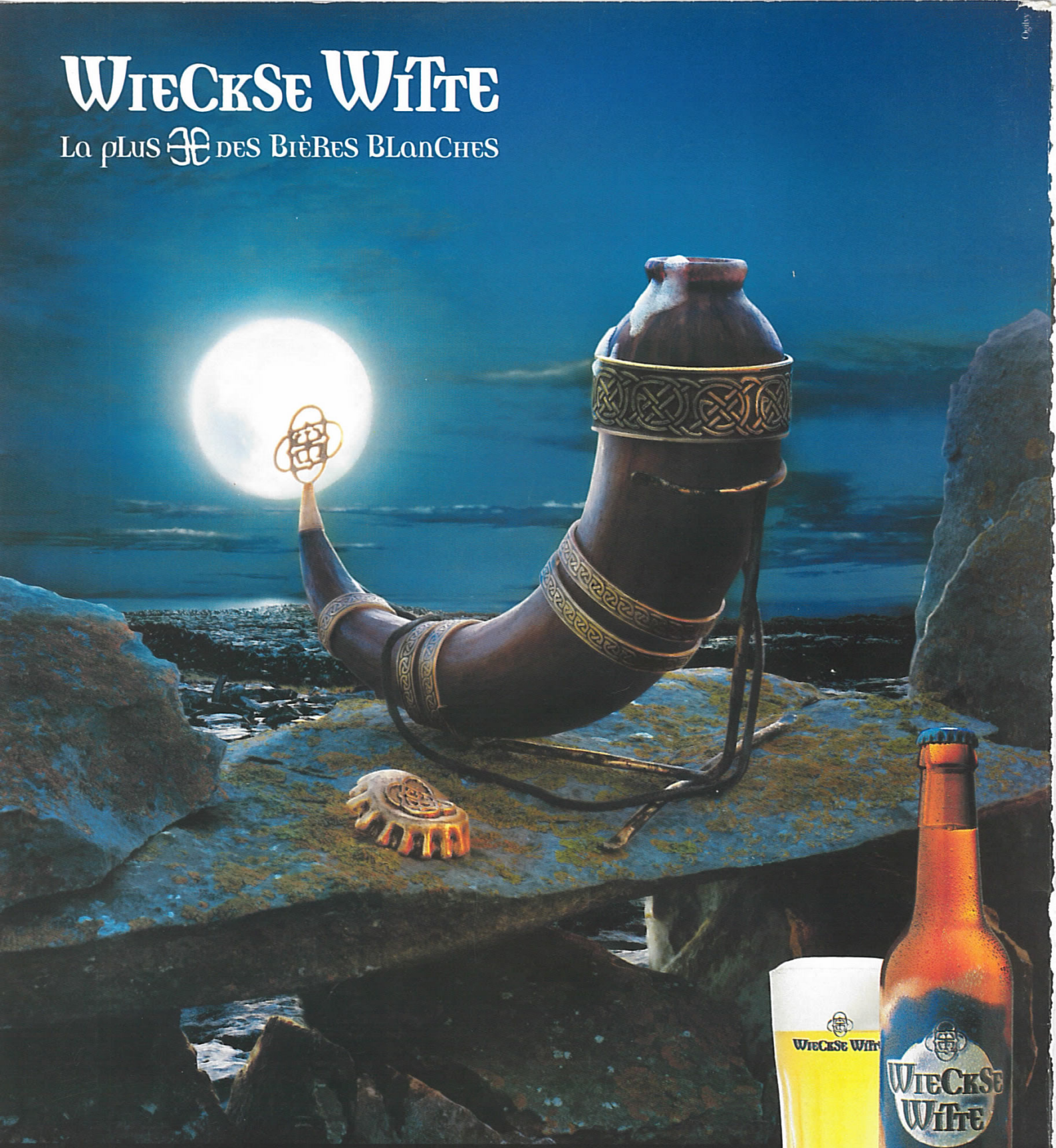
FROSTIES® TE DONNE DE L'ÉNERGIE, À TOI DE VOIR CE QUE T'EN FAIS.

© Marques déposées Kellogg Company - © 2000 Kellogg's Produits Alimentaires
682000831 RCS Bobigny

Kellogg's®

WIECKSE WITTE

La plus des Bières Blanches



De mystérieuses légendes ont entouré la naissance de la bière blanche. On croyait par exemple à l'influence de la pleine lune sur sa couleur étrangement trouble. Ce dont on est sûr, c'est qu'en 1857 Wieckse Witte en redécouvre la recette, associant la coriandre, l'orange et une épice gardée secrète.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE, CONSOMMER AVEC MODERATION.